LA RIVISTA PER IL MONDO MAC

LUGLIO

WWW.APPLICANDO.COM

iCloud, Lion, iOS 5
il futuro secondo Apple

La mia prima reflex
Il salto di qualità per le foto

Adobe CS5.5
Grafica, web, video: creatività senza confini

Chrome OS
Il notebook di Google provato per voi

Tutorial
- In viaggio con iPhone e iPad: le migliori App per l'estate
- Grafici e formattazione condizionale in Excel 2011
- Siti web dinamici con jQuery
- Sviluppare un'applicazione per iPad

- iCloud, la nuvola per tutti
- Lion, il nuovo sistema operativo dei Mac
- iOS 5, più di 200 novità per iPad e iPhone

LaCie 324i, Nikon Coolpix S80, Meteor Mic, Canon Pixma iX6550, Cybook Orizon, Sony HDR-CX700VE

10302
9 771122 926004
MENSILE
€ 6,00

_login

Alla WWDC di San Francisco, la conferenza mondiale dedicata agli sviluppatori, Apple ha alzato il sipario su importanti novità del presente e del prossimo futuro, in ambito software. Le novità coinvolgono il mondo Mac, con Lion, nuova versione del sistema operativo e ottava major release di OS X; coinvolgono i dispositivi mobili, con la quinta iterazione di iOS, il sistema operativo che è alla base del funzionamento di iPad, iPhone e iPod touch; si allargano, infine, i servizi online, la cui offerta si potenzia nella nuova piattaforma iCloud.

Queste novità, soprattutto quella di iCloud, non riguardano solamente i prodotti ma, se vogliamo, l'intera filosofia che sottende l'era post-computer. Il computer non è più il centro, l'hub della nostra vita digitale: lo snodo si è adesso spostato sulla Rete, sul cloud.

Di queste novità potete leggere nel primo **Focus**; a seguire, in questa sezione si parla ancora di software, e precisamente della nuova Adobe Creative Suite 5.5. Questo aggiornamento intermedio, rilasciato prima del prossimo salto di versione, rappresenta un adeguamento tecnologico delle suite più utilizzate dai professionisti della creatività, per rendere i software in esse inclusi più adatti a rispondere alle nuove esigenze di comunicazione. Tali nuove esigenze di comunicazione sono in gran parte legate, ovviamente, alle attuali strade del publishing, verso i dispositivi mobile e i tablet. Il Focus prosegue con un articolo dedicato a chi vuole fare il salto dalla compatta tuttofare alla reflex ed entrare quindi nel "vero" mondo della fotografia. Sono in molti, non ultima Apple, a puntare molto sui servizi cloud e Google, da sempre all'avanguardia su questa frontiera tecnologica e culturale, sposta sulle nuvole addirittura il sistema operativo per computer: diamo quindi, in questo numero, uno sguardo a Chrome OS e al primo Chromebook che abbiamo avuto un po' di tempo tra le mani, che funziona con i dati e le applicazioni tutti sul cloud (ancora lui)...

Il menu dei **Tutorial** questo mese abbraccia diversi campi, professionali e non: la creatività grafica, con Photoshop; lo sviluppo web; la programmazione di applicazioni iPad con Xcode; la personalizzazione dei fogli di calcolo con Excel 2011. Non manca un articolo che può offrire qualche spunto per le vacanze: quali App portarsi in viaggio sul proprio iPhone o iPad.

Il **Logout** chiude la rivista con la consueta razione di giochi, sia per Mac sia per iPhone, e le rubriche d'opinione.

sommario

login

logout

focus

test

tutorial

Internet e costi in bolletta
È bene ricordare che molte funzioni e applicazioni operano sfruttando la connessione Internet e generano traffico dati. Di conseguenza è opportuno, per evitare l'innalzamento dei costi in bolletta, utilizzarle con un piano tariffario di tipo flat e tenere costantemente sotto controllo i consumi.

guida al ciddì

Il contenuto del CD-ROM allegato alla rivista. I file sono stati inseriti così come forniti dai rispettivi produttori: *Applicando* non è responsabile del loro eventuale malfunzionamento. Alcuni installer e programmi potrebbero collegarsi a Internet automaticamente. Consultare la documentazione prima di usare i software

—a cura della Redazione

demo

un quartetto di giochi

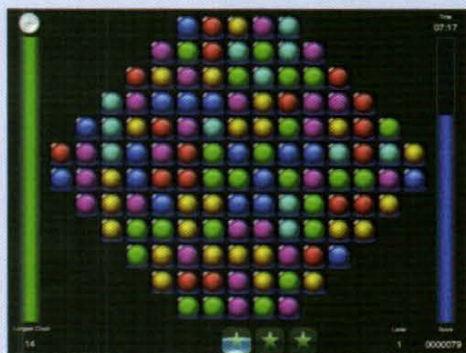
Spazio ai giochi nel CD di questo mese– In Doc Clock: The Toasted Sandwich Of Time di Stickmen Studios (**www.stickmenstudios.co.nz**) impersoniamo un eccentrico scienziato nelle sue avventure fatte di viaggi nel tempo e creazione di nuove invenzioni realizzate assemblando i pezzi raccolti durante il tragitto, il tutto allo scopo di salvare il suo amato gattino da egli stesso trasformato in cactus. Il gioco richiede un processore Intel, Mac OS X 10.5.8 o successivo, 256 MB e almeno una scheda grafica NVIDIA GeForce 4 Ti con 64 MB o ATI equivalente.

Motorbike è un nuovo gioco di baKno, software house specializzata in videogiochi (**www.bakno.com**), alcuni dei quali disponibili anche su Mac App Store, più volte presente con le sue proposte sul nostro CD. Questo è un videogame in cui, come lascia ben immaginare il nome, veniamo calati in un circuito da motocross per guidare la moto in spericolate evoluzioni.

Due i giochi anche nella cartella OPEN SOURCE E SHAREWARE.

Redline 1.0.5 è un gioco realizzato da Ambrosia Software (**www.ambrosiasw.com**), un'azienda specializzata nello sviluppo di utility e giochi per Mac. Questo Redline è un adrenalinico gioco di simulazione di corse automobilistiche in 3D: richiede Mac OS X 10.3.9 o successivo ed è un'applicazione Universal.

Anche jalada (**www.jalada.eu**) è un nome noto tra le software house attive in campo Mac: di quest'azienda tedesca è il videogioco Chain Reaction, un puzzle arcade in cui bisogna infilare catene sempre più lunghe di palline colorate.

Tutti i giochi qui descritti sono presenti sul CD nelle versioni trial, limitate in tempo e funzioni rispetto alle rispettive versioni full.

Comic Life 2.0.4

Comic Life 2 di plasq (**http://plasq.com**) consente di realizzare dei fumetti partendo dalla propria libreria di foto e immagini. Offre tutti gli strumenti necessari: template preconfezionati, nuvolette per i testi e così via. L'applicazione è disponibile anche su Mac App Store.

ScreenFlow 2.1.8

ScreenFlow è un'applicazione per catturare i contenuti dello schermo, così come dalla videocamera e dal microfono del computer. È quindi un software di "screencasting", sviluppato da Telestream (**www.telestream.net**). L'applicazione è disponibile anche su Mac App Store.

YummySoup! 2.3.3

Un utile software che consente di creare e gestire le proprie ricette: l'interfaccia grafica è gradevole, peccato che l'applicazione, acquistabile e scaricabile anche dal Mac App Store, sia solo in inglese. È sviluppato da HungrySeacow Software (**www.hungryseacow.com**).

INFO

Applicando per iPad.webloc
Link alla scheda dell'App di *Applicando* per iPad, su App Store.

Lettere
▼ Spazio su disco
DaisyDisk 2.0.6
DiskWave 0.2.6
Due applicazioni Per Mac OS X 10.5 o superiore che mostrano quali file e cartelle occupano più spazio sul disco rigido. DaisyDisk (www.daisydiskapp.com) è uno shareware da 19,95 dollari più completo e ricco di funzionalità; DiskWave è più basilare, ma gratuito (l'autore accetta piccole donazioni, info su http://diskwave.barthe.ph/).

www.applicando.com
Il link diretto al sito di *Applicando*.

DEMO

Comic Life 2.0.4
Il software è in versione trial da 30 giorni e richiede Mac OS X 10.4.11 o 10.5.6 e successivi, un processore PowerPC G4 da almeno 500 MHz, G5 o Intel, 512 MB RAM (1 GB consigliato); 32 MB di VRAM, 150 MB di spazio disponibile su hard disk.

Doc Clock The Toasted Sandwich Of Time 1.0
Il gioco di Stickmen Studios (www.stickmenstudios.co.nz) richiede un processore Intel, Mac OS X 10.5.8 o successivo, 256 MB e almeno una scheda grafica NVIDIA GeForce 4 Ti con 64 MB o ATI equivalente.

Motorbike 1.0
baKno (www.bakno.com), presenta Motorbike, sul CD in versione demo: un videogame in cui veniamo calati in un circuito da motocross per guidare la moto in spericolate evoluzioni.

ScreenFlow 2.1.8
Qui in versione trial, richiede Mac OS X 10.5 Leopard o 10.6 Snow Leopard, un processore G5 o Intel (consigliato almeno un Core 2 Duo), una scheda grafica Quartz Extreme. Requisiti completi e informazioni dettagliate su www.telestream.net.

SketchMee 1.3.1
Questo software di Studio Mee (www.studiomee.com) è disponibile per l'acquisto e il download anche attraverso il Mac App Store: consente di creare dei dipinti digitali partendo da un'immagine archiviata sul Mac, personalizzando i pennelli virtuali che vengono applicati automaticamente. Ne esiste anche una versione Pro.

YummySoup! 2.3.3
Da HungrySeacow (www.hungryseacow.com) un programma, in inglese e qui in versione trial, con cui è possibile gestire le proprie ricette. Richiede Mac OS X 10.5 o successivo ed è un software Universal.

OPEN SOURCE E SHAREWARE

Firefox 4.0.1
L'ultima versione del browser web open source di Mozilla (www.mozilla.com). Al momento di scrivere, Firefox 3.6 è ancora disponibile, all'indirizzo www.mozilla.com/en-US/firefox/all-older.html. Sul sito Mozilla è disponibile anche una beta di Firefox 5.

jalada Chain Reaction 1.3.1
Da jalada (www.jalada.eu) arriva questo videogioco di tipo puzzle arcade.

LittleSnapper 1.7.3
Applicazione di Realmac Software (www.realmacsoftware.com, disponibile in Italia con ACTIVE, www.active-software.com), qui in versione demo, per prendere screenshot di un'intera pagina web o di porzioni dello schermo, e organizzare questi "snap" in una libreria dove è possibile associare a essi dei tag, commenti e voti. È acquistabile e scaricabile anche da Mac App Store.

Redline 1.0.5
Di Ambrosia Software (www.ambrosiasw.com), il gioco richiede Mac OS X 10.3.9 o successivo ed è un'applicazione Universal.

TEST

Schede informative dei prodotti provati questo mese o di cui si parla in questo numero, tratte dai siti dei rispettivi produttori.
Jabra Wave
LaCie 324i
Nikon COOLPIX S80

TUTORIAL

▼ tecnopillole jQuery
I file d'esempio della rubrica tecnopillole. La cartella contiene il file HTML e il foglio di stile CSS: perché funzioni è necessario scaricare la libreria jQuery da http://jquery.com/ e installarla nella stessa cartella, controllando che il riferimento all'interno del documento HTML coincida con il nome del file di jQuery.

▼ programmazione iOS, un timer multiplo per iPad
I file sorgenti del progetto d'esempio del tutorial sulla programmazione per iPad.

Consultare la documentazione e i file leggimi
Per istruzioni su installazione e utilizzo dei software e per informazioni tecniche e relative alla licenza d'uso, consultare la documentazione e i siti dei rispettivi produttori.

Mac App Store
Molte delle applicazioni Mac sono ormai disponibili anche su Mac App Store, oltre che presso i siti e i canali distributori dei rispettivi produttori. Su Mac App Store le applicazioni sono a volte acquistabili a prezzi vantaggiosi con offerte specifiche, non disponibili su altri canali; conviene quindi verificare – oltre alle informazioni tecniche e di licenza – il costo di vendita del software sia sul sito del produttore sia su Mac App Store.

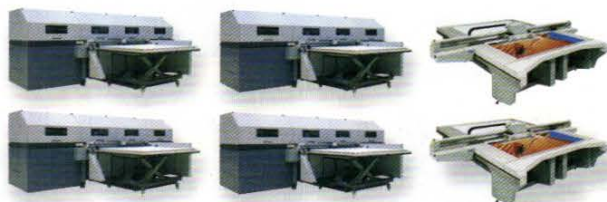
Questa volta i tuoi guadagni si impennano.

Con il BestPrice di Pixartprinting hai un servizio di qualità studiato per i professionisti della stampa, più precisione e un'assistenza qualificata diretta, ma soprattutto più margini per te per rivendere il prodotto battendo i tuoi concorrenti.

Fino al 26 Luglio 2011 *BestPrice* su:

Sandwich lightforce	Forex eurolight	Polionda classic
50x70 cm - spessore 10 mm	50x70 cm - spessore 3 mm	50x70 cm - spessore 3,5 mm
5,00€* cad.	2,00€* cad.	1,00€* cad.
70x100 cm - spessore 10 mm	70x100 cm - spessore 3 mm	70x100 cm - spessore 3,5 mm
10,00€* cad.	4,00€* cad.	2,00€* cad.
100x140 cm - spessore 10 mm	100x140 cm - spessore 3 mm	100x140 cm - spessore 3,5 mm
20,00€* cad.	8,00€* cad.	4,00€* cad.

BEST PRICE

Per noi le migliori tecnologie di stampa wide

4 Durst Rho 700 HS Pack - 2 Océ Arizona 350 XT

- *Stampa a colori a **600** o **1200 dpi reali** con **Durst** e **Océ**.*
- *I migliori materiali rigidi Europei per dare qualità e durata.*
- *Taglio sagomato disponibile.*

in 24ore** da adesso!

Preventivi istantanei ed ordini con upload immediato su: www.pixartprinting.com

Prezzi IVA esclusa. **Disponibile solo per gli ordini arrivati prima delle 10:30 del mattino.

*Offerta valida per la stampa su Forex eurolight 3mm, Sandwich lightforce 10mm e Polionda classic 3mm nei seguenti formati 50x70, 70x100 e 100x140. Disponibile fino al 26 Luglio 2011 o ad esaurimento scorte e scegliendo l'opzione di consegna 5/7 gg. lavorativi dall'ordine. Prezzi IVA esclusa.

Grandi combattenti dalla tua parte: HP Latex, Durst, Roland
per noi le migliori tecnologie di stampa wide per farti avere il massimo dai tuoi files, e con la tecnologia Latex rispettiamo assieme il futuro del pianeta.

I materiali migliori, i migliori risultati

• Stampa a 6 colori • fino a 2400 dpi
• Niente righe e niente banding • Solo inchiostri originali

Polionda Classic

Disponibile da: 3,5 / 5 mm

da 9,90* €/m²

Prodotto in polipropilene con struttura alveolare. Leggero ed economico, è un ottimo supporto per la grafica pubblicitaria da esterno. Disponibile anche in 5 mm.
Interni: durata indefinita. **Esterni:** fino a 3 anni. Formato max 203x305.

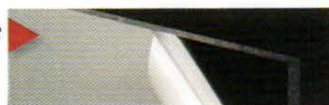
Forex PVC Eurolight

Disponibile da: 3 / 5 / 10 mm

da 18,90* €/m²

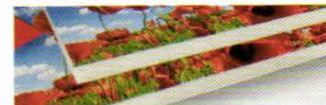
Lastre in pvc con struttura omogenea e superficie compatta per esterni ed interni. Grazie alla sua versatilità è il prodotto più usato nel campo pubblicitario.
Interni: durata indefinita. **Esterni:** fino a 3 anni. Formato max 203x305.

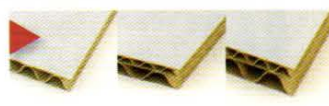
Plexiglass deBeers
trasparente o opalino

Disponibile da: 3 / 5 mm

Polimetilmetacrilato trasparente, infrangibile, spesso usato in alternativa al vetro. Disponibile anche opalino.
Interni: durata indefinita. **Esterni:** fino a 3 anni. Formato max 203x305.

Sandwhich Lightforce

Disponibile da: 10 mm

da 38,90* €/m²

È un pannello sandwhich con superfici in PVC tipo forex ed un interno espanso. Un pannello di notevole rigidità ma al tempo stesso leggerissimo dato il suo interno espanso. **Interni:** durata indefinita. **Esterni:** fino a 3 anni. Formato max 203x305.

Cartone Classic

Microonda E 1,4 mm, bianco — *2 onde E+F 2,3 mm, bianco* — *Microtriplo E+B 4 mm, bianco*

Disponibile da: 2,3 / 4 mm

Cartone ondulato con finitura liscia bianca specifico per cartellonistica e packaging.
Interni: durata indefinita. **Esterni:** non consigliato. Formato max 120x160.

Cartone pressato compatto

Disponibile da: 1 / 2 mm

Cartone spesso di pura cellulosa, specifico per cartellonistica e packaging.
Interni: durata indefinita. **Esterni:** non consigliato. Formato max 100x140.

Eurobond Thomson

Disponibile da: 3 mm

da 48,90* €/m²

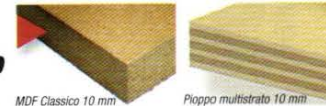
Pannello sandwich composto da 2 lamine di alluminio bianco con all'interno polietilene nero. L'elevata rigidità e la resistenza ne fanno un prodotto eccezionale per applicazioni outdoor. **Interni:** durata indefinita. **Esterni:** fino a 3 anni. Formato max 150x305.

MDF Classico Pioppo multistrato

MDF Classico 10 mm

Pioppo multistrato 10 mm

Disponibili da: 10 mm

da 18,90* €/m²

MDF: legno industriale prodotto frammentando fibre di legno combinato con speciali resine. ***Pioppo multistrato:*** sovrapposizione multipla di fogli di pioppo. **Interni:** durata indefinita. **Esterni:** non consigliato. Formato max 203x305.

Taglio squadrato 1€/cad. - Taglio sagomato 2€/cad. - Taglio e cordonatura 2€/cad.

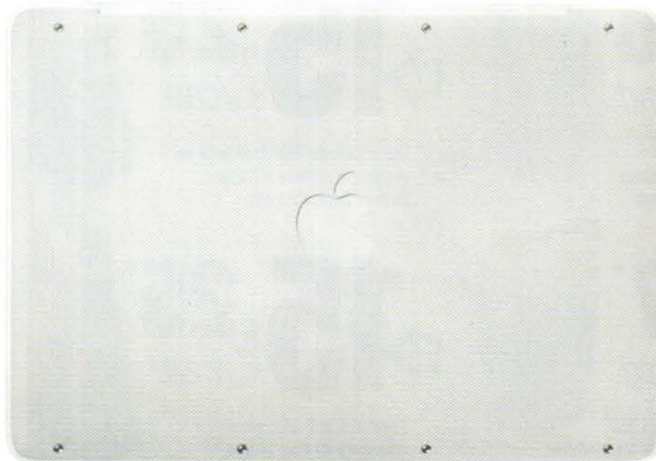
in 24ore** da adesso!

Preventivi istantanei ed ordini con upload immediato su: www.pixartprinting.com

*Prezzi IVA esclusa. **Disponibile solo per gli ordini arrivati prima delle 10:30 del mattino.

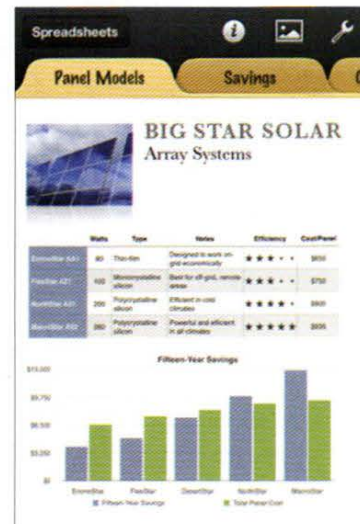
portatili

se il MacBook si scolla

Apple ha attivato un programma di supporto destinato ai possessori di MacBook in policarbonato bianco prodotti fra ottobre 2009 e aprile 2011: si tratta in sostanza di tutti i portatili "bianchi" dell'ultima generazione, che ha debuttato proprio a ottobre 2009, commercializzati fino a quattro mesi fa– Il programma è stato battezzato MacBook Bottom Case Replacement Program, perché a Cupertino hanno riconosciuto che in alcuni casi la superficie di gomma che ricopre la parte inferiore del case dei MacBook può scollarsi dal case stesso, anche se vi resta collegata grazie alle otto viti ben visibili alla base del MacBook.

Chi ritiene che il proprio MacBook presenti questo difetto può contattare Apple e ottenere la sostituzione della parte inferiore del case, previa verifica del numero di serie del portatile per determinare se esso sia effettivamente tra quelli per cui Cupertino la prevede. La sostituzione può essere delegata a un Apple Retail Store o a un centro assistenza autorizzato, ma può anche essere eseguita in prima persona: chi se la sente può ordinare direttamente ad Apple un kit che comprende una nuova parte inferiore del MacBook, le viti per fissarla al resto del case, un cacciavite ad hoc e le istruzioni da seguire. Chi ha già pagato un intervento tecnico per risolvere questo problema può contattare Apple per verificare se ha diritto a un rimborso.
L'attuale MacBook bianco è l'ultimo di una lunga, e fortunata, serie di portatili in policarbonato: il suo aggiornamento più recente, con l'introduzione del chip grafico NVIDIA GeForce 320M, è di maggio 2010 e non è quindi al di fuori del periodo "a rischio scollamento". Maggiori informazioni sul programma di sostituzione attivato da Apple si trovano all'indirizzo **www.apple.com/it/support/macbook-bottomcase**.

App iOS

iWork approda al piccolo schermo

Apple ha reso disponibili le tre App iWork (Keynote, Pages e Numbers) anche per iPhone e iPod touch, oltre che per iPad– La nuova versione 1.4 delle tre App è Universale, quindi eseguibile anche sui dispositivi iOS a schermo piccolo. L'utilizzo è ottimale con un display Retina ad alta risoluzione, ma Keynote, Pages e Numbers sono più in generale compatibili con iPhone 3GS, iPhone 4 e iPod touch di terza e quarta generazione. Anche sul "piccolo schermo" Keynote, Pages e Numbers importano ed esportano documenti da e verso iWork per Mac e Microsoft Office, stampano in wireless con AirPrint e includono temi e modelli sviluppati da Apple. Tutte le App hanno un sistema per la gestione dei documenti basato su miniature, che permette di trovare velocemente i file, organizzarli e raggrupparli in cartelle. Con il pulsante Tools nella barra degli strumenti è possibile condividere qualsiasi documento senza dover uscire dall'App. Keynote, Pages e Numbers sono disponibili sull'App Store a 7,99 euro ciascuna, ma chi ha già acquistato le versioni precedenti, per usarle su iPad, può eseguire gratuitamente l'aggiornamento e adottarle anche su iPhone e iPod touch.

fotocamere compatte

Optio WG-1, la Pentax "estrema"

Per gli appassionati di fotografia che amano anche le escursioni "outdoor", Pentax ha sviluppato una compatta resistente agli urti e alle intemperie: la Optio WG-1–

Il corpo della fotocamera è realizzato in lega di alluminio ed è dotato delle necessarie guarnizioni per difendersi dall'acqua e dalla polvere. Il risultato è una compatta waterproof fino a dieci metri di profondità, abbastanza robusta da resistere a una caduta da un'altezza di 1,5 metri o a una pressione di 100 chili, in grado di operare a temperature fino a 10 gradi sotto zero. Le caratteristiche più nettamente fotografiche comprendono un sensore CCD da 14 MP, uno zoom ottico grandangolare 5x (28–140mm equivalenti), funzioni video HD (1.280 x 720 pixel) e un display LCD posteriore da 2,7 pollici. È disponibile anche un modello della Optio WG-1 che integra un sensore GPS per il geotagging automatico delle immagini.
Il prezzo consigliato della Optio WG-1 è di 279 euro per la versione standard e di 349 euro per quella con GPS integrato. I prodotti Pentax sono distribuiti in Italia da Fowa (**www.fowa.it**).

medio formato digitale

Hasselblad a quota 200 Megapixel

Hasselblad ha sviluppato ulteriormente la sua tecnologia multiscatto per le fotocamere digitali medio formato, nata qualche anno fa, e ha presentato la nuova H4D-200MS, che produce immagini da ben 200 Megapixel– In realtà sarebbe più corretto definire questi 200 MP come "200 MP equivalenti", nel senso che l'immagine a così alta risoluzione non viene catturata con un sensore da 200 MP effettivi, ma effettuando sei scatti con un sensore da 50 MP: questo è impercettibilmente spostato a ogni scatto (quattro volte di un pixel, due persino di mezzo pixel) e la combinazione delle sei immagini ottenute è sostanzialmente la stessa che si otterrebbe con un sensore unico da 200 MP. Questa modalità di scatto si può evidentemente applicare solo in studio e riprendendo oggetti fissi, ma in queste situazioni offre al momento il massimo in quanto a risoluzione, dettaglio e fedeltà dei colori. Per chi non richiede il "top" dei 200 MP, la H4D-200MS offre anche una modalità multiscatto più contenuta (quattro scatti per una immagine di 50 MP, ma ad alta qualità) e una a scatto singolo da 50 MP, adatta all'uso fuori studio.
La H4D-200MS è proposta a 32 mila euro, Iva esclusa, ed è l'erede della precedente H4D-50MS. Tanto che quest'ultima può essere "trasformata" in una H4D-200MS, inviandola alla fabbrica di Copenaghen, a un costo nettamente più contenuto: 7 mila euro Iva esclusa. Maggiori informazioni su **www.hasselblad.com/H4D-200MS**.

caricabatterie

energia dal sole

Una batteria esterna ausiliaria evita che l'iPhone resti senza energia, e, se la si può ricaricare in ogni momento, è ancora meglio– Per questo SBS ha sviluppato BS140, un battery pack esterno che integra una convenzionale batteria, da 1.900 mAh, e anche un piccolo pannello solare che serve a ricaricarla quando siamo lontani dalla rete elettrica. In condizioni più normali il BS140 viene ricaricato tramite un caricabatterie. Abbastanza compatto da accompagnare sempre l'iPhone (61 x 54 x 12 millimetri per 63 grammi), il BS140 costa 39,99 euro. Maggiori informazioni su www.sbs-power.it.

storage di rete

LaCie 5big si fa "piccolo"

LaCie ha reso disponibile una versione "ridotta" del suo 5big Storage Server, sistema di storage professionale progettato per le piccole e medie aziende– Il LaCie 5big Storage Server è una unità NAS (Network Attached Storage) a cinque slot che può arrivare a offrire ben 10 Terabyte di spazio, ma ora LaCie lo offre in una versione "base" con un solo slot occupato da un disco da 1 TB di capacità. In questo modo è possibile acquistare il LaCie 5big Storage Server investendo una cifra contenuta, per poi estendere la sua capacità in funzione delle proprie esigenze. Per sfruttare adeguatamente le sue funzioni, specie quelle RAID di protezione dati, è meglio comunque adottare appena possibile una configurazione a doppio disco. LaCie 5big Storage Server si integra anche in ambienti eterogenei Mac/Windows e può essere usato come unità di backup per Time Machine. La nuova versione da 1 TB è proposta al prezzo consigliato di 1.149 euro + Iva. Ulteriori informazioni su www.lacie.com.

dock multimediale

anche l'iPad ha il suo dock musicale

Di dock multimediali per iPod e iPhone ce ne sono molti, ma l'offerta per iPad è limitata: ora JBL contribuisce a colmare questa lacuna con la sua docking station OnBeat– Si tratta di un sistema compatto (è largo 27,5 centimetri e pesa poco meno di 900 grammi) dotato di due diffusori full-range pilotati da un processore di segnale studiato per offrire l'equalizzazione più adatta e da un'amplificazione da 7,5 watt per canale. Il dock ha anche una uscita video composita per poter portare al TV di casa i contenuti video memorizzati sull'iPad. L'OnBeat si può anche collegare a sorgenti audio diverse dall'iPad connesso al dock, grazie a una presa Aux minijack standard (il cavo è incluso).
A disposizione anche una porta USB per collegare il dock al Mac e sincronizzare con questo l'iPad inserito nella docking station. L'iPad può essere pilotato tramite la sua interfaccia, ma anche utilizzando il telecomando a infrarossi in dotazione: permette di selezionare le tracce dell'iPad, navigare attraverso i menu e controllare il volume. JBL OnBeat, disponibile con livrea bianca o nera, è comunque compatibile anche con iPod e iPhone, grazie al fatto che il dock di connessione con i dispositivi iOS è universale. Il prezzo al pubblico indicato è di 179 euro. Nel nostro Paese i prodotti JBL sono distribuiti da Kenwood Electronics Italia (www.kenwood.it).

videocamere

JVC, novità ad alta definizione

JVC ha rinnovato la sua gamma di videocamere ad alta definizione Everio HD, puntando in particolare sulla qualità dei sensori– Questa constatazione è evidenziata nel nuovo modello di punta, siglato GZ-HM960, che combina un sensore CMOS da 10,6 MP retroilluminato e due elementi studiati per le riprese in condizioni di scarsa luminosità: un obiettivo particolarmente luminoso (f/1,2) e la specifica funzione Super LoLux. Il camcorder permette anche di convertire le immagini tradizionali in formato 3D, senza bisogno di indossare occhiali ad hoc ma utilizzando il display LCD integrato nella GZ-HM960 o un televisore compatibile. Le altre caratteristiche principali sono meno "rivoluzionarie" ma di spicco: riprese video in Full HD (1.080p a 50 fps), con possibilità di scattare immagini fisse a 11 MP; monitor da 3,5 pollici orientabile e sensibile al tocco; zoom ottico 10x, con funzione di stabilizzazione; faretto LED integrato; registrazione sino a 24 Mbps; collegamento wireless Bluetooth; memoria interna da 32 GB espandibile con schede SD. Il prezzo al pubblico indicato è di 999 euro.
La nuova gamma Everio HD comprende anche un modello molto simile al camcorder appena descritto, ma con un prezzo più contenuto (699,90 euro): è la GZ-HM845, che si differenzia essenzialmente per la minore memoria a bordo (8 GB) e per non avere nella dotazione standard il cavo HDMI.
La gamma è completata da altri quattro camcorder. Il modello GZ-HD520 registra video Full HD su un hard disk interno, non dispone di slot per schedine SD e costa 499,90 euro. I modelli GZ-HM655 e GZ-HM445 sono molto simili: registrano video Full HD su memoria allo stato solido, differiscono nel fatto che il primo (399 euro) ha una memoria integrata da 8 GB e uno slot per schede SD, mentre il secondo (349,90 euro) due slot per schede SD. Il modello d'ingresso è il camcorder GZ-HM30 (249,90 euro): registra video HD – non Full HD, anche se offre upscaling a 1.080p sull'uscita video – e dispone di uno slot per schedine SD. Tutti i quattro modelli adottano un sensore da 1,5 MP e uno zoom ottico 40x con stabilizzatore d'immagine. Maggiori informazioni su www.jvcitalia.it.

App iOS

videosorveglianza su iPhone

VMobile, l'App iOS di QNAP Security che permette di controllare in remoto i sistemi di videosorveglianza VioStor NVR, è stata aggiornata alla versione 1.0.3– Già disponibile gratuitamente sull'App Store, l'aggiornamento consente di monitorare e visualizzare in tempo reale le telecamere IP collegate a un numero illimitato di sistemi VioStor NVR, utilizzando connessioni Wi-Fi o 3G. La nuova versione di VMobile introduce poi la visualizzazione in formato CIF (Common Intermediate Format) a 320 x 240 pixel: su iPhone avviene con la visualizzazione in modalità da uno a due canali, mentre su iPad viene applicata nella visualizzazione di tutti i canali. VMobile 1.0.3 è compatibile con il nuovo firmware 3.3.2 per i sistemi VioStor NVR, che quindi vanno aggiornati di conseguenza. Maggiori informazioni al sito www.qnapsecurity.com.

kit per la registrazione

Audiobox Studio: tutto quello che serve per iniziare

Per chi voglia registrare con supporto video, in multitraccia, per creare podcast, demo audio o fare musica dal vivo, l'AudioBox Studio di Presonus ci pare una soluzione indicata per partire alla grande con una spesa contenuta–
Si tratta di un kit di registrazione hardware/software completo, incentrato sulla scheda audio Presonus AudioBox USB, con monitoraggio a latenza zero, alimentata dal nostro computer tramite il cavo USB in dotazione. Il robusto case metallico contiene circuiteria di qualità professionale per i due canali d'ingresso combo mic/instrument (ingressi phantom alimentabili a 48 V), con preamplificatori in Classe A XMAX, convertitori a 24 bit e frequenza di campionamento a 44,1 e 48 KHz. Sul retro troviamo l'uscita per due monitor da studio (non in dotazione), ingresso USB, entrata e uscita MIDI e presa per la cuffia. Nel bundle troviamo sia il microfono a condensatore Presonus M7, con custodia, adattatore per aste microfoniche e cavo, non propriamente lungo, sia la cuffia di qualità professionale HD7 con altoparlanti al neodimio. Il software entry-level che gestisce il tutto è lo Studio One Artist con processore audio a 32 bit, con illimitato numero di tracce gestibili e alcune caratteristiche che di solito troveremmo in prodotti di fascia superiore. Il tutto richiede un processore G4 da 1,25 GHz o Intel Core Solo da 1,5 GHz con Mac OS X 10.4.11, ma si raccomandano una CPU Power PC G5, Intel Core Duo o Xeon e almeno 2 GB di RAM. Audiobox Studio è distribuito da Midi Music (www.midimusic.it) e proposto a 229 euro.

—Fabio Lombardi

dischi portatili

500 GB a portata di iPad

Arriva da Seagate un disco portatile wireless che può essere "consultato" anche da un dispositivo iOS come l'iPad–
Battezzato GoFlex Satellite, ha dimensioni compatte, una capacità di 500 GB e una batteria ricaricabile. Vi si può accedere in wireless grazie alla sua circuiteria Wi-Fi: l'accesso ai contenuti avviene con un'App dedicata – GoFlex Media – già disponibile gratuitamente sull'App Store. La constatazione che ha portato allo sviluppo del prodotto è che l'iPad è ottimo per la consultazione di contenuti multimediali, ma il suo storage interno è limitato e l'uso dello streaming wireless via Internet non è sempre agevole. Il GoFlex Satellite può invece fare da media server "mobile" e trasferire contenuti (video, musica, immagini e più in generale documenti) verso un massimo di tre dispositivi iOS contemporaneamente.
Per portare i contenuti sul GoFlex Satellite serve ovviamente collegarlo a un computer: l'interfaccia integrata è una USB 3.0 (un cavo in dotazione la adatta alle porte USB 2.0), ma in opzione è disponibile anche la connessione FireWire 800. Il disco si carica usando l'alimentatore fornito o via USB. L'autonomia massima dichiarata della batteria è di 5 ore in streaming video continuo e 25 ore in modalità standby. Al momento il GoFlex Satellite è disponibile solo negli USA, a 199,99 dollari.
Maggiori informazioni sul sito www.seagate.com.

storie di Apple

Ambizioso, potente, elegante, fuori da ogni schema. E sfortunato, tanto che la sua avventura commerciale durò solo dodici mesi

il Power Mac G4 Cube

Il Power Mac G4 Cube venne lanciato in pompa magna da Steve Jobs, non nuovo a computer cubici, nel luglio del 2000 con un suggestivo spot con musica di Jimi Hendrix– Il Cube aveva un processore PowerPC G4 a 450 MHz, 64 MB di memoria RAM, un disco fisso da 20 GB, un lettore di DVD, due porte FireWire e due USB, una porta Ethernet 10/100Base-T e un modem 56K V.90. Il tutto era racchiuso in un piccolo involucro cubico di acrilico trasparente di venti centimetri per lato, raffreddato ad aria (niente ventole).

Courtesy of Apple

Secondo Apple, per dimensione e potenza il Power Mac G4 Cube rappresentava "una classe completamente nuova di computer" al punto tale che la rigida griglia pro/consumer, che Jobs aveva ideato al suo ritorno, venne forzata per far posto al nuovo, piccolissimo e silenziosissimo "supercomputer".

Il più piccolo dei Power Mac G4 era proposto con uno schermo LCD piatto, un nuovo mouse ottico trasparente, una nuova tastiera e un sistema di altoparlanti – sempre trasparenti – prodotti dalla Harman Kardon. Il design, firmato da Jonathan Ive, era oggettivamente spettacolare, tanto che si conquistò un posto nella collezione del MoMA, il Museo statunitense di arte moderna di New York.

Il Cube, però, si rivelò un flop e venne ritirato dal mercato dopo solo un anno e 250.000 esemplari venduti. A decretarne l'insuccesso presso il pubblico di creativi e appassionati a cui si rivolgeva fu una combinazione di fattori. Anzitutto c'era il prezzo, che era oggettivamente alto e che inizialmente era di 1.799 dollari, duecento più di un "normale" Power Mac G4. Di pari passo c'era la poca espandibilità e aggiornabilità, per gli evidenti limiti di spazio. Da non sottovalutare, infine, i problemi che affliggevano il bellissimo case: i primi esemplari avevano antiestetiche righe causate da errori nella produzione e, col tempo, la fragilità del materiale poteva dare luogo a crepe.

A nulla valsero le correzioni di rotta di Apple, che risolse le defaillance produttive, aggiunse software in bundle, montò un masterizzatore CD e una scheda grafica più potente e infine ridusse sensibilmente il prezzo fino a scendere a 1.299 dollari. Nel luglio del 2001 l'azienda di Cupertino si arrese all'evidenza e annunciò di "aver sospeso a tempo indefinito la produzione del Power Mac G4 Cube" ammettendo che "chi possiede il Cube lo ama, ma la maggior parte della clientela ha invece preferito acquistare le nostre potenti minitower Power Mac G4".

In seguito il Cube è stato rivalutato e, anche in virtù della sua diffusione ridotta, è rapidamente divenuto un oggetto di culto. A distanza di dieci anni è uno dei Macintosh desktop più ambiti tra appassionati e collezionisti, secondo probabilmente solo al TAM, il Twentieth Anniversary Macintosh.

—Nicola D'Agostino e Storie di Apple

lettere

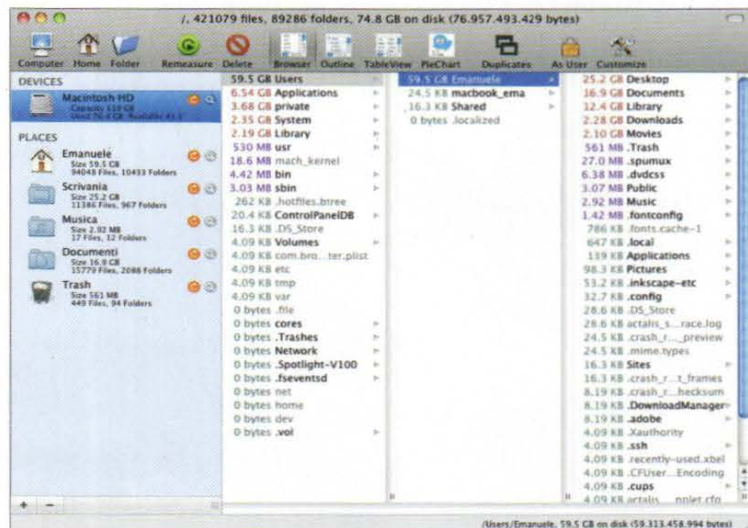
Dubbi, perplessità, opinioni salaci, complimenti e delazioni?
Inviate una mail all'indirizzo lettere.applicando@ilsole24ore.com.
Le lettere utili a tutti e i commenti più interessanti verranno pubblicati in queste pagine

—a cura di Emanuele Fiorillo

spazio su disco

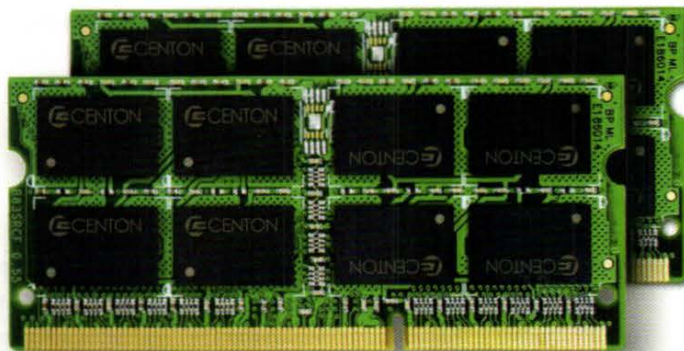
Gigabyte scomparsi– *Cari redattori di* Applicando, *confido nella vostra competenza per ricevere un piccolo aiuto. Ho di recente acquistato un MacBook Air il cui disco ha la capacità formale di 120,99 GB; di questi ne risultano utilizzati ben 100,13, mentre quelli disponibili sono appena 20,86. Ho provato a isolare i file più pesanti e il risultato, sommandoli tutti, ammonta a 50 GB. Anche salvando l'intero contenuto dell'hard disk in vista di una reinizializzazione, manca all'appello quasi metà della capacità dei disco. Avete idea di dove possano essere i Gigabyte scomparsi? Su un forum ho letto che la funzione "Ripara disco" delle Utility Disco potrebbe risolvere la situazione, ma non ho avuto successo nell'attivarla. Potete aiutarmi? Grazie!*

—Giampaolo Soleri

Caro Giampaolo, in effetti 50 GB non sono pochi, considerando che se escludiamo i tuoi dati, i documenti di sistema e le applicazioni ne occupano circa una decina. Non si capisce dunque dove possano essere finiti gli altri... Ma partiamo dalla fine: non è possibile utilizzare la funzione "Ripara disco" su un disco di avvio, cioè sul disco correntemente utilizzato per caricare il sistema operativo; per i portatili, questa funzione è quindi inattiva di default: per sfruttarla devi avviare il MacBook Air da un disco esterno oppure dal DVD di installazione di Mac OS X; detto questo, tentar non nuoce. Prima ancora di procedere e soprattutto prima di ricorrere alla drastica reinizializzazione, ti consigliamo di controllare un paio di cose; la prima è che nelle Preferenze di Sistema, al pannello Sicurezza, la protezione FileVault sia inattiva: il sistema di criptaggio Apple sfrutta dei file temporanei per il suo funzionamento, che risultano invisibili all'utente ma possono raggiungere dimensioni ragguardevoli. Se FileVault fosse inattivo, puoi trovare al volo gli elementi più pesanti del disco con una delle numerose utility che servono proprio a scandagliare il contenuto del Mac elencandone il contenuto in ordine di peso; questi software sono sia gratuiti (OmniDiskSweeper, **www.omnigroup.com**; DiskWave, **http://diskwave.barthe.ph** e nel nostro CD; Disk Inventory X, **www.derlien.com**) sia a pagamento (DaisyDisk, **www.daisydiskapp.com** e demo nel nostro CD; WhatSize, **http://whatsizemac.com**); è senz'altro preferibile usare strumenti del genere anziché rintracciare manualmente i file più pesanti, vuoi perché la ricerca può essere lunga e tediosa, vuoi perché a volte gli elementi più ingombranti si nascondono in sottocartelle annidate chissà dove e del tutto insospettabili.

la RAM per il MacBook

Raddoppio possibile– *Cari redattori di* Applicando, *mi rivolgo a voi per la seconda volta: in precedenza avevo un problema software che, grazie alla vostra gentile risposta, ho risolto e ora approfitto nuovamente della vostra competenza per farvi una domanda di altro tipo. Possiedo un MacBook 5,1 con versione Boot ROM MB51.007D.B03. Secondo Apple il mio portatile gestisce fino a 4 GB di RAM, cioè il massimo che si potesse installarci al momento dell'acquisto. Ma ultimamente ho letto in Rete che, su questo modello, si può espandere la RAM fino a 8 GB. Voi che ne pensate di ciò? È veramente possibile? Sperando in una risposta, porgo distinti saluti.*

—M.C.

Caro lettore, in tre parole: si può fare... ma a una condizione. I MacBook e i MacBook Pro come il tuo (quelli con ID modello 5,1), così come sono stati rilasciati a fine 2008 da Apple, erano fisicamente in grado di montare un massimo di 8 GB ma, in presenza di applicazioni che indirizzassero elevate quantità di memoria, le prestazioni generali decadevano notevolmente; da qui le specifiche ufficiali di Cupertino, che indicavano in "soli" 4 GB la massima memoria RAM installabile.
Verso la fine del 2009 Apple ha però rilasciato un EFI Firmware Update per correggere l'eccessiva rumorosità dell'unità ottica in certi modelli di MacBook; quello stesso update è stato successivamente modificato, migliorando anche l'indirizzamento della memoria e portando a tutti gli effetti la quantità massima di RAM gestibile a 8 GB, senza alcuna controindicazione. Il fatto è che, sebbene la tua versione Boot ROM indichi che hai applicato l'ultima versione del firmware EFI, non è dato sapere se si tratta di quella originale o di quella modificata in un secondo tempo da Apple. L'unico modo per dirimere la questione è installare nuovamente a mano l'update firmware, scaricandone la versione 1.4 per i MacBook da **http://support.apple.com/kb/DL974** (e la versione 1.8 per i MacBook Pro da **http://support.apple.com/kb/DL975**). Dopodiché potrai installare gli 8 GB di memoria nel tuo MacBook senza alcun problema, ma attenzione: affinché il portatile li gestisca correttamente è necessario che il sistema operativo in uso sia Mac OS X 10.6, aggiornato all'ultima versione disponibile da Aggiornamento Software.

occhio al malware

La popolarità riscontrata dagli OS di Apple inizia a portare con sé qualche ombra– Ci riferiamo alle prime, reali minacce di "contagio informatico", e in particolare al malware MacDefender, noto anche come MacProtector, MacSecurity o con altri nomi del genere. Si tratta di un falso antivirus per Mac, che una volta scaricato e installato richiede all'utente i dati della sua carta di credito. Il download di MacDefender viene proposto da siti di dubbia natura, che "rilevano" la presenza di virus (ovviamente immaginari) all'interno del Mac. Apple descrive il pericolo nella nota tecnica HT4650, consultabile a partire dall'indirizzo **www.apple.com/it/support**; qui si trovano le istruzioni per evitare, ed eventualmente debellare, il malware in questione; uno fra gli ultimi Security Update rilasciati da Cupertino (il 2011-003, reperibile da Aggiornamento Software) risolve poi il problema alla radice, aggiornando automaticamente l'elenco dei download "sicuri". Da parte nostra ricordiamo di scaricare tutto il software per Mac da siti noti e affidabili, e di non fornire mai le proprie credenziali bancarie se non si è del tutto certi riguardo alla provenienza della richiesta.

Aperture: da un Mac all'altro

Esportare la libreria– *Un buongiorno a tutta la redazione di* Applicando*; sono una lettrice di vecchia data che ha un problema (urgente!) con Aperture: magari è una banalità, ma sono costretta a lasciare il mio computer e non so come portare i miei progetti sul nuovo Mac; esportare una versione finalizzata è facilissimo, ma per il progetto intero da poter modificare, come faccio? Non aspiro a essere pubblicata: mi basterebbe una risposta veloce anche via e-mail. Vi ringrazio anticipatamente e so che non mi deluderete; inoltre vi faccio i complimenti per la rivista (davvero eccellente), mentre il sito mi ha un po' deluso... Grazie!*

—Ingrid

Cara Ingrid, come abbiamo più volte ripetuto su queste pagine, la quantità di posta che arriva in redazione è tale per cui rispondere privatamente a tutti i lettori richiederebbe il lavoro di un redattore a tempo pieno, mentre sulla rivista troverebbe spazio solo una minima parte delle lettere evase; ti rispondiamo dunque sulle nostre pagine, sperando ugualmente di farti cosa gradita; la soluzione al tuo quesito tra l'altro è semplice, perché la libreria di Aperture, come quella di iPhoto, si trova nella cartella Immagini del tuo account utente: per spostarla su un nuovo Mac ti basta copiarla a destinazione (a programma chiuso) e farci sopra un doppio clic, in modo che l'Aperture del nuovo Mac si avvii proprio con quella libreria. Tieni fra l'altro presente che puoi conservare la libreria su un disco esterno – purché abbastanza veloce e inizializzato in formato Mac OS esteso –, in modo da accedervi sia dal nuovo sia dal vecchio Mac; così come puoi mantenere sullo stesso Mac più librerie, salvate in cartelle diverse: in entrambi i casi puoi indicare ad Aperture la nuova posizione della libreria attraverso le preferenze del programma.

i caratteri del MacBook Pro

Il primo si perde– *Buongiorno a tutti voi di* Applicando*; vi importuno essendomi deciso a esporvi un problema ormai di lunga data che si presenta sul mio MacBook pro da 15" acquistato a dicembre del 2007; è un difetto della tastiera nel senso che spesso, quando digitando si fa una pausa anche breve, poi il primo carattere scritto viene perso (si badi, non compare in ritardo sul video, viene proprio dimenticato dal Mac!). Ciò è enormemente fastidioso, specie quando si digitano righe di programma ma il fatto si verifica talvolta anche nel riempimento di moduli online. Ho l'impressione che con il software con cui mi fu consegnato il computer tutto questo non capitasse, e che l'inconveniente si sia manifestato a partire da uno dei successivi aggiornamenti di sistema; nel corso del tempo ho sempre eseguito tutti gli update fino all'attuale System 10.6.6, con la vana speranza che l'inconveniente sparisse; un mio amico, che possiede lo stesso modello, lamenta l'identico comportamento della tastiera. Voi ne sapete nulla? C'è qualche software di terze parti colpevole della situazione? Esiste un rimedio? Grazie per l'attenzione e cordiali saluti.*

—Paolo Denti

Caro Paolo, il problema è ben noto a molti possessori di MacBook e MacBook Pro e si manifesta a prescindere dalla versione del sistema operativo installato sui MacBook e MacBook Pro; questo difetto, come tu osservi, non scompare nemmeno aggiornando alle ultime versioni del System. Apple però vi ha posto rimedio rilasciando il "Keyboard Firmware Update 1.0", che fa il paio con il "MacBook Pro Software update 1.1": entrambi gli aggiornamenti sono mirati a risolvere i problemi che potrebbero presentarsi nelle tastiere di svariati portatili della Mela. Per avere più dettagli e scaricare gli update puoi collegarti al sito **www.apple.com/it/support** e digitare "TS1263" nel campo di ricerca in alto a destra: nella pagina dei risultati vedrai comparire subito l'articolo tecnico che punta a entrambi gli aggiornamenti, da scaricare e installare seguendo le istruzioni fornite da Apple.

RISPARMIO SICURO

con le nostre offerte!

STAMPA DIGITALE - ESPOSITORI - PACKAGING

ESPOSITORI DA BANCO IN CARTONE

Art.3013

Art.3074

Art.5035

Art.5054

Art.3073

ESPOSITORI DA TERRA IN CARTONE e MAT.VARI

PORTADEPLIANT in polionda

Art. 600.2152

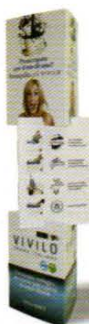
Art.2076

Art.2006

BANCHETTO in cartone

Art. 2016

Art.2026

Art.300.2163

Art.600.2162

BANCHETTO in polionda

Art. 600.2021

STAMPA DIGITALE

CARTA DA AFFISSIONE

Carta Blue Back 115gr. per manifesti.
Stampa con colori UV.

POSTER PVC

Poster pvc 550gr. Taglio al vivo e occhielli.
Stampa 600dpi con nuova Durst Rho 500.

PANNELLO PVC

Pannello in PVC spess. 3 mm.
FOREX ORIGINALE

ADESIVO CALPESTABILE

Adesivo bianco calpestabile FUSTELLABILE.
Durata 20-30gg.

TNT BOBINE

Per manifestazioni sportive. Bobine da 100m x 80h cm.
Possibilità di applicare occhielli ogni 50cm.

ESPOSITORI

Offerta valida fino al 31.07.2011 - Prezzi + I.V.A. - Condizioni di vendita pubblicate sul sito - Fatturazione min. €39,00

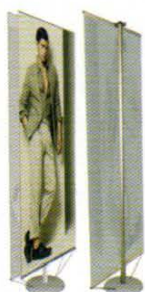
MAGIC

Espositore in metallo e plastica con poster in pvc.

ALICE

Portapannelli in metallo. Pannelli mono o bifacciali.

STILO

Espositore in metallo con poster in pvc.

MITICO

Espositore in alluminio con poster in pvc.

GUIDO BANDIERA

Asta telescopica e bandiera a goccia stampata.

ROLL MARY

Espositore in alluminio con poster in pvc riavvolgibile.

JEK

Con 3 poster in pvc stampato. Borsa in omaggio.

POP UP

Struttura in metallo completa di borsa/tavolino e faretti.

legenda

Lab Test scelto per eccellenza
Un prodotto che spicca all'interno della propria categoria

Lab Test scelto per convenienza
Un prodotto particolarmente interessante come rapporto qualità/prezzo

Lab Test scelto per innovazione
Un prodotto che apre nuove strade nel mercato hardware o software

Lab Test anteprima
Primo sguardo senza un giudizio definitivo perché il prodotto è in versione beta o preliminare

 Il nuovo riferimento

 Un'ottima scelta

 Soldi ben spesi

Senza infamia e senza lode

 C'è di meglio

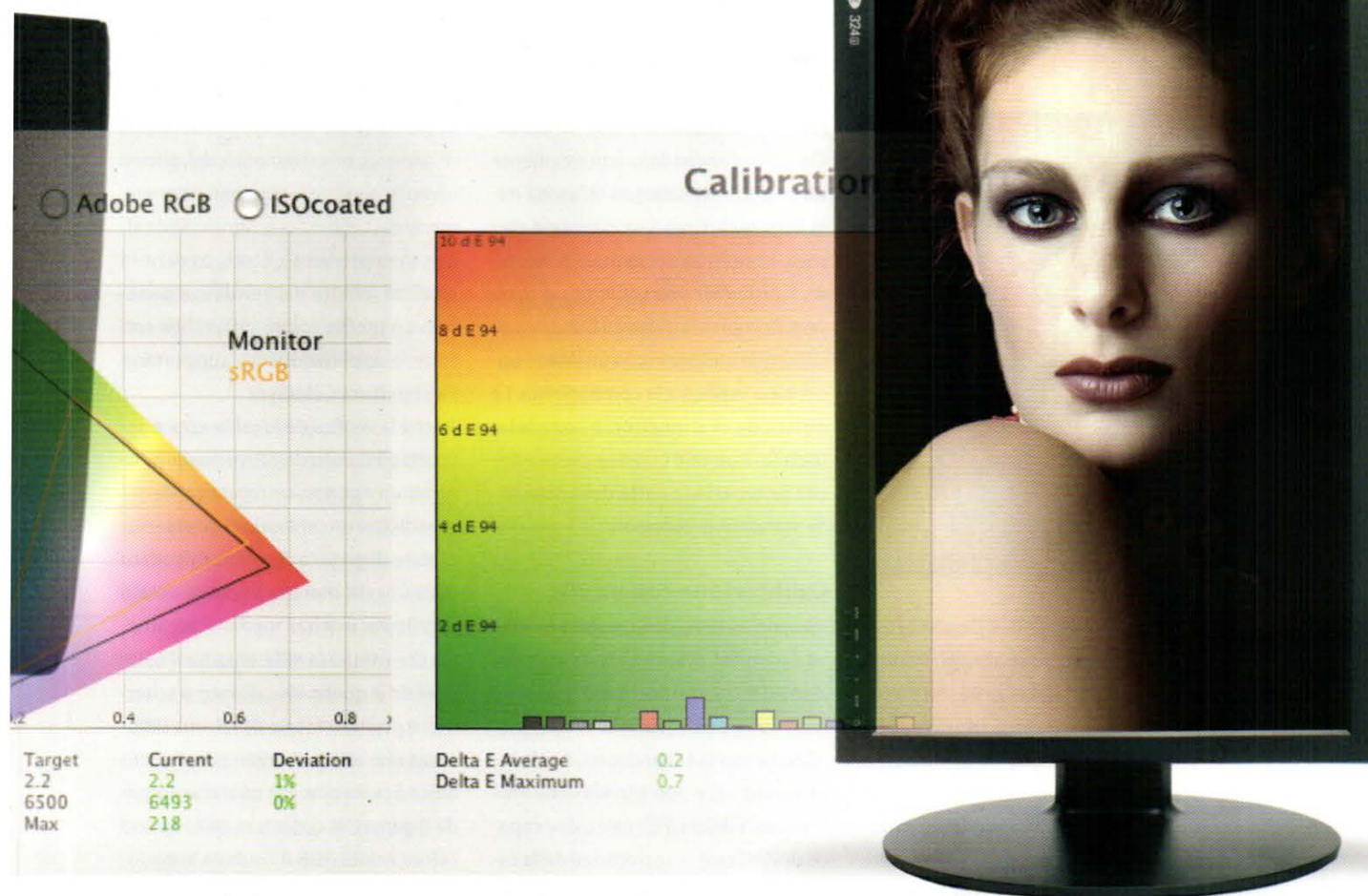
Display da 24 pollici di classe professionale, adatto per tutte le applicazioni che richiedono una precisa riproduzione dei colori

LaCie 324i

info
LaCie
www.lacie.it
€ 1.499,00
(€ 1.149,00 solo monitor)

+ elevata fedeltà cromatica; ingressi video component e HDMI; calibrazione hardware

− problemi di collegamento in DisplayPort con gli iMac di precedente generazione

Si possono contare sulle dita di una mano le aziende specializzate nell'offerta di monitor destinati all'impiego con applicazioni che richiedono un'elevata fedeltà nella riproduzione dei colori a schermo, prime fra tutte quelle che hanno a che fare con il mondo delle arti grafiche. Un altro settore che ha una simile necessità è quello del video digitale e proprio a questo si rivolge LaCie con il 324i, un monitor che agli ingressi DVI-D e DisplayPort, utilizzabili per il collegamento delle schede grafiche, affianca gli ingressi in video component e HDMI, utilizzabili per il collegamento di sorgenti video in alta definizione. Il LaCie 324i può essere acquistato in bundle con la palpebra paraluce easyHood, il software di calibrazione blu eye pro PE e con o senza il colorimetro blue eye pro, offerta senz'altro vantaggiosa per chi possiede già uno strumento di calibrazione. Il software blue eye pro PE può essere

utilizzato, infatti, con i più diffusi colorimetri e spettrofotometri in commercio, compresi quelli della serie Spider della Datacolor o il ColorMunki della x-rite.

Design classico

Contrariamente alle linee di prodotti storage e a quelle degli accessori, per le quali LaCie si giova della collaborazione di designer di fama internazionale, i monitor dell'azienda francese hanno solitamente un aspetto abbastanza anonimo e il 324i non fa eccezione. L'involucro del LaCie 324i è realizzato in robusta plastica di colore nero opaco, così come il basamento che ha una forma ellittica; il supporto è regolabile in altezza e permette l'orientamento dello schermo in verticale.

Più che alla forma, si è preferito guardare alla sostanza e di questa c'è ne è parecchia all'interno del monitor. Il pannello LCD utilizzato è del tipo IPS (In Plane Switching), tecnologia che, oltre a garantire un'ampia gamma di colori riproducibili, grazie anche al driver a 10 bit, assicura un angolo di visione molto ampio. Come risultato, i colori non mutano anche se li si guarda da una posizione leggermente angolata, come accade invece con monitor basati su altre tecnologie.

Il sistema di retroilluminazione scelto da LaCie è quello tradizionale con lampade fluorescenti, una soluzione più che collaudata che, rispetto ai LED, ha il difetto di richiedere una maggior quantità di energia elettrica. Siamo comunque a livelli di consumo paragonabili a quelli di una comune lampadina da 100 watt e il monitor può anche essere spento completamente quando non è in funzione, grazie all'interruttore presente sullo stesso pannello che ospita i connettori di ingresso, posizione un po' scomoda, per la verità. L'altro svantaggio, se così si può dire, dei sistemi di retroilluminazione a

caratteristiche tecniche	
pannello	P-IPS a 10 bit
diagonale	24"/61,1 cm
rapporto dimensionale	16:10
risoluzione massima	1.920 x 1.200 pixel
dot pitch	0,27 mm
luminanza e contrasto	400 cd/m², 1.000:1
tempo di risposta	6 ms
angolo di visuale	178° orizzontale/178° verticale
connessioni	DVI-D, DisplayPort, HDMI, component, audio in/out
hub USB	1 up, 2 down
altoparlanti	no
consumo	31 W (stand-by 1 W)
dimensioni (L x A x P)	56,6 x 46,1-51,1 x 24,5 cm
accessori	cavi DVI-D, mini-DisplayPort, USB, palpebra, colorimetro blue eye
peso	11 kg
garanzia	3 anni

Oltre ai connettori DVI-D e DisplayPort, il monitor dispone anche di ingressi video component e HDMI

lampade fluorescenti è l'ingombro in profondità, superiore a quello dei monitor ultra-slim che oggi vanno di moda, ben poca cosa se si considera che un monitor lo si guarda solitamente standogli seduti di fronte.

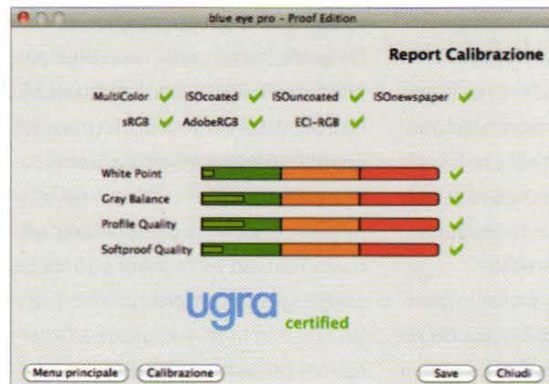
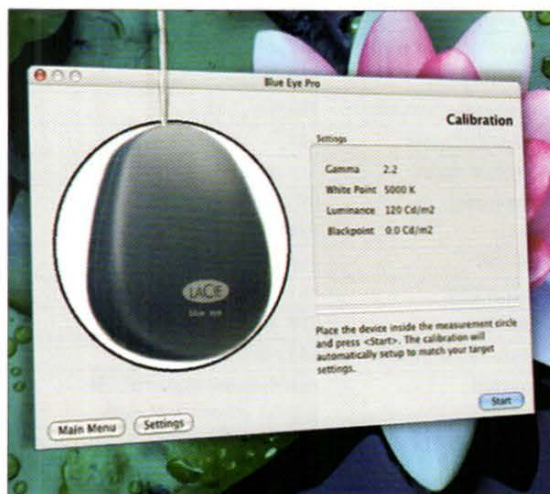
Come accennato in precedenza, la dotazione di ingressi si può considerare completa e con il LaCie 324i vengono forniti sia il cavo DVI-D, sia quello per la DisplayPort con un connettore di tipo mini, lo stesso utilizzato dai portatili Apple e dagli iMac più recenti. Non abbiamo avuto alcun problema a collegarlo a un MacBook Pro, mentre con gli iMac 27" delle serie attuale e precedente non è stato possibile utilizzarlo: l'iMac riconosceva la presenza del LaCie 324i elencandolo correttamente tra i dispositivi collegati all'uscita mini DisplayPort, ma il monitor non rilevava la presenza del segnale in ingresso. È probabile che LaCie possa risolvere il problema in tempi brevi, ma se si intende utilizzarlo con un iMac è opportuno verificare la compatibilità. La dotazione di connettori è completata da un hub USB con due porte e anche il cavo USB fa parte della dotazione standard di accessori.

Calibrazione con un clic

Appena estratto dalla scatola e acceso il monitor, la fedeltà nella riproduzione dei colori si può già considerare accettabile e può essere facilmente migliorata con la calibrazione. Il software fornito a corredo è in versione Professional Edition (PE), vale a dire capace di verificare la correttezza della calibrazione in base agli standard definiti da UGRA, il centro di competenza svizzero per le tecnologie della stampa e dei media in generale.

La calibrazione possibile è di tipo hardware, vale a dire che durante l'operazione il software non si limita a variare il segnale in uscita dalla scheda grafica, ma modifica i parametri interni del monitor, permettendo così di sfruttarne al meglio le caratteristiche. La fase preparatoria è limitata all'impostazione nel software blue eye pro dei valori di gamma, bilanciamento del bianco e luminosità che si vogliono ottenere, mentre la calibrazione non richiede alcun altro intervento. Il tutto avviene in qualche minuto e al termine è generato un profilo colore utilizzabile con tutte le applicazioni che supportano l'architettura ColorSync.

Anche la verifica della calibrazione secondo gli standard UGRA richiede alcuni minuti e genera un report con le misure di oltre un centinaio di diverse sfumature di grigio e di colore. Il risultato ottenuto dal monitor in prova è stato eccellente: il deltaE medio (il parametro che misura la differenza fra il colore reale e quello visualizzato a schermo) è risultato essere di 1,5, una differenza che anche l'occhio più allenato fatica a percepire. Per quel che riguarda il gamut, la copertura dello spazio colore AdobeRGB è risultata superiore al valore del 98% dichiarato da LaCie. Una volta calibrato, il rapporto di contrasto si attesta su un valore di circa 700 a 1 e l'uniformità della luminosità è eccellente, con uno scarto massimo inferiore al 5% fra le varie aree dello schermo. Queste prestazioni rendono il LaCie 324i perfettamente idoneo per tutti gli impieghi nel settore delle arti grafiche e del video digitale e giustificano pienamente il prezzo del monitor.

—Mauro Baldacci

Dopo la calibrazione, il LaCie 324i soddisfa brillantemente agli stringenti criteri stabiliti da UGRA

info
Samson
www.samsontech.com

distribuito da
M. Casale Bauer
www.casalebauer.com
€ 99,00

+ connessione USB e convertitori A/D e D/A incorporati; può essere collegato anche all'iPad mediante il Camera Connection kit; design gradevole e buona qualità percepita

– non offre l'uscita analogica per un mixer; non può essere utilizzato come scheda audio per altre sorgenti esterne; il sostegno non offre la possibilità di inclinare il microfono

Microfono a condensatore da studio, con connessione USB per il collegamento diretto al Mac e all'iPad

Meteor Mic

Il Meteor Mic è un microfono a condensatore a diaframma largo (25 mm) con figura polare cardioide (cioè è sensibile frontalmente e, in misura ridotta, sui lati, per cui è adatto a riprese frontali). È un microfono da studio, utile per registrare la voce ma anche per la registrazione di strumenti, soprattutto acustici (ad esempio per la chitarra acustica). Il suo campo di utilizzo non si limita alle produzioni musicali, ma si estende anche ad applicazioni digitali quali la conferenza audio/video, il podcast, i progetti editoriali multimediali.
Il prodotto denota una certa cura nella realizzazione sin dalla confezione, elegante nella sua semplicità. In dotazione, oltre al microfono, troviamo una piccola guida all'uso, una custodia morbida per il trasporto e un cavo USB. La peculiarità di questo microfono è infatti quella di offrire la connessione USB e quindi convertitori A/D e D/A incorporati.
La buona impressione sulla qualità dell'oggetto prosegue una volta spacchettato il microfono. Il design rivela un connubio tra stile retrò e DNA tecnologico. Il corpo – leggiamo sul materiale informativo del distributore – è interamente in zinco placcato in cromo: offre una buona sensazione di solidità generale. Tre gambe ripiegabili, con dei piedini in materiale gommoso, consentono, una volta aperte, di posizionarlo sulla scrivania. Nella parte inferiore è inoltre "scavata" la filettatura che consente di avvitarlo a un'asta microfonica. Le gambe non sono però removibili né consentono di inclinare il microfono in angolazioni personalizzate.
Nella vista frontale si nota, oltre alle scanalature con le griglie che proteggono la capsula, il potenziometro del volume della cuffia, che incorpora al centro il pulsante mute del microfono. Sopra di esso, un led a tre colori indica lo stato di alimentazione (in blu), lo stato di mute (in ambra) o il clip del segnale (in rosso lampeggiante). Sul retro troviamo il connettore Mini-USB e il minijack stereo da 3,5 mm per la cuffia (o per il collegamento, ad esempio, a dei monitor da studio). La presa per la cuffia stereo, con il relativo controllo di volume, consente il monitoraggio senza latenza.

Non solo con il Mac

Sul sito del produttore la nostra attenzione è stata catturata da una foto che ritrae il Meteor Mic collegato a un iPad, con il Camera Connection kit di Apple. Non abbiamo resistito alla tentazione e, prima ancora che al Mac, abbiamo provato a collegare il microfono Samson a un iPad 2. Abbiamo quindi inserito nella presa dock dell'iPad il Camera Connector (ovviamente da acquistare a parte) con la porta USB, e a esso abbiamo collegato il Meteor Mic, mediante il cavo USB fornito in dotazione con quest'ultimo. Lanciato GarageBand, abbiamo selezionato lo strumento Audio Recorder, che ha riconosciuto senza problemi l'interfaccia audio USB esterna, consentendoci di registrare la voce mediante il microfono USB di Samson e di monitorare il brano attraverso una cuffia collegata alla apposita presa del Meteor Mic. Comodo, leggero ed elegante uno studio portatile basato su iPad, GarageBand e Meteor Mic! Almeno uno però lo svantaggio, o meglio, quello che abbiamo subito notato: non era possibile regolare il livello di input del segnale. Anche lo strumento Sampler consentiva di sfruttare il microfono USB per registrare suoni ma, come per l'Audio Recorder, il livello d'ingresso poteva essere monitorato ma non regolato.
L'installazione del Meteor Mic su un Mac non richiede alcun driver. Colle-

Collegato mediante il Camera Connector opzionale con porta USB, GarageBand sull'iPad 2 ha riconosciuto il microfono come interfaccia audio USB esterna

gato il microfono alla porta USB di un MacBook Pro con Snow Leopard 10.6.7, il led frontale si è illuminato nel colore blu, a indicare lo stato di alimentazione accesa. Nel pannello Suono di Preferenze di Sistema, selezionando il tab Ingresso è stato possibile scegliere Samson Meteor Mic come dispositivo per l'ingresso audio. Qui, un apposito slider consente di regolare il livello di ingresso. Nello stesso pannello delle preferenze, sotto la voce Uscita, è possibile selezionare Samson Meteor Mic anche come dispositivo di uscita audio. In questo caso l'audio riprodotto dal Mac può essere ascoltato mediante il dispositivo collegato alla presa cuffia del microfono.

Anche nel programma di utilità Configurazione MIDI Audio (presente in Applicazioni/Utility) il microfono appare nella lista dei dispositivi audio, dove viene correttamente riconosciuto come Samson Meteor Mic. Esso è riconosciuto come dispositivo a due canali in ingresso e uscita, con risoluzione di 16 bit e 44,1/48 KHz. Qui è anche possibile attivare o disattivare il controllo Thru per accendere o spegnere il direct monitoring.

Come di consueto per dispositivi audio di input e output, e a maggior ragione per i microfoni, è opportuno consultare attentamente la documentazione del prodotto e del software utilizzato, per regolare bene i livelli di ingresso e uscita ed evitare spiacevoli feedback, distorsioni o segnali sgradevolmente alti e potenzialmente pericolosi per le orecchie, le cuffie o eventuali altoparlanti esterni (come detto, per l'uscita cuffia il Meteor Mic dispone anche di un controllo del volume).

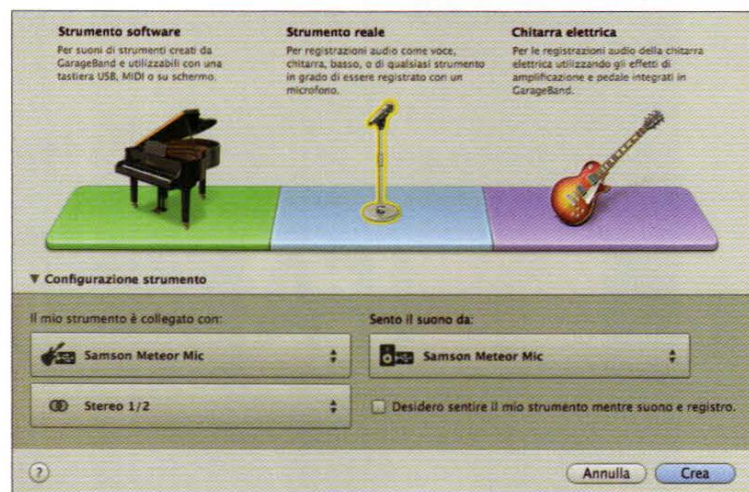
Il microfono Meteor Mic di Samson, qui collegato a un iPad attraverso il Camera Connection kit con interfaccia USB, dispone anche di una presa per la cuffia

Accennavamo all'inizio al possibile utilizzo anche per applicazioni più prosaiche dell'arte musicale, come il webcast e il VoIP: il Meteor Mic può ad esempio essere sfruttato come microfono e uscita audio anche in iChat. Il tasto mute può essere particolarmente utile in situazioni di audioconferenza.

Anche in GarageBand l'utilizzo è praticamente immediato e non richiede alcun driver o software di supporto: possiamo ad esempio selezionare il dispositivo nel pannello Audio/MIDI delle preferenze dell'applicazione. Creiamo poi una nuova traccia di tipo Strumento reale e selezioniamo Samson Meteor Mic come sorgente: possiamo indicare se utilizzare uno dei due canali in mono o se sfruttarli entrambi in stereo. Non rimane quindi che registrare la voce o lo strumento acustico nella traccia selezionata. Quello che lascia un po' perplessi nell'uso, ad esempio con un software come Logic Pro, è il trovarsi a selezionare il canale di ingresso (sinistro o destro) per la registrazione su una traccia mono (cosa decisamente atipica per un microfono), senza avere idea se questa distinzione agisca effettivamente sull'angolo di ripresa reale.

Il Meteor Mic è quindi a tutti gli effetti anche una scheda audio; senza ingressi, è vero, ma di questo si tratta. Per utilizzare il microfono bisogna selezionarlo come periferica di input e quindi rinunciare per definizione a qualsiasi registrazione multitraccia. Per ottenere una buona risposta sonora è necessario posizionare il microfono a una distanza non superiore ai 15/20 centimetri e questo esclude l'uso in termini panoramici, il che non significa non poterlo usare in questo modo, ma essere coscienti dei compromessi a cui sottostare. Se vogliamo, in questo caso la possibilità di registrare su due canali mono separati aiuta certamente una ripresa panoramica, altrimenti poco efficace.

Per questo tipo di microfono ci vengono in mente quindi, come dicevamo, utilizzi anche diversi dalla produzione musicale, come ad esempio le parti narrate di progetti multimediali o il podcasting; così come l'utilizzo in home studio per registrazioni di strumenti e voce, non di tipo professionale. Oggi però, proprio grazie a queste nuove tecnologie, i professionisti della composizione e dell'arrangiamento, così come tutti i musicisti, possono usufruire di un buon prodotto per "catturare" idee, realizzare demo del proprio lavoro e costruire i brani che poi in un momento successivo verranno prodotti in studio.

—Fulvio Pisani e Mirko Roccia

Due schermate di GarageBand per Mac. A sinistra, la finestra di creazione di una nuova traccia, con il tipo Strumento reale attivato e il Samson Meteor Mic selezionato sia come strumento sia come output. In alto, il pannello Audio/MIDI delle Preferenze del programma

info
Nital
www.nital.it
€ 300,00

+ buona qualità delle immagini; autofocus veloce; display posteriore OLED; molte funzioni

– comandare lo zoom è scomodo; lo spessore ridotto penalizza l'ergonomia; algoritmi di de-noise "aggressivi"

Una compatta dal buon design che gioca la carta dell'interfaccia quasi completamente "touch", unendola però alla concretezza di un buon cuore fotografico

Coolpix S80

Gli smartphone, in particolare l'iPhone, stanno un po' alla volta prendendo il posto delle fotocamere compatte. Chi le produce ha già individuato questo trend e ha capito che le "vittime" sono le compatte più semplici, mentre resterà sempre spazio per quelle con una dotazione tecnologica di spicco e un occhio allo stile. La Coolpix S80 di Nikon cerca proprio di seguire questa strada: per il design mette in campo uno spessore ridotto (1,6 cm) e una livrea dalla resa bicolore (in realtà il colore è uno solo, rosso o nero, ma in versione lucida e opaca); le caratteristiche fotografiche puntano su un sensore da 14 Megapixel, funzioni video HD e uno zoom ottico 5X da 35-175 mm equivalenti.

La Coolpix S80 si porta tranquillamente in tasca: l'ingombro è una volta e mezzo quello dell'iPhone 4, il peso praticamente lo stesso. Facendo scorrere uno sportellino si accende la compatta e si scoprono obiettivo, flash e microfono per la registrazione dell'audio (stereo). Sull'altro lato ci si gode il pezzo forte della S80: il display posteriore OLED da tre pollici sensibile al tocco, che rappresenta l'unica interfaccia per la quasi totalità delle operazioni di uso e configurazione. Compresa l'inquadratura, data l'assenza del mirino ottico, ed esclusi solo scatto delle foto (ma volendo anche questo è touch) e accensione.

Quando si tratta di selezionare le funzioni della S80, lo schermo touch è comodo. Il menu principale è a scomparsa, sul lato inferiore dello schermo: qui si accede alle impostazioni per autoscatto, qualità delle immagini (non c'è un formato Raw), funzione da attivare quando tocchiamo l'inquadratura con un dito (scatto, messa a fuoco e blocco dell'esposizione, AF a inseguimento), sensibilità ISO, raffica, bilanciamento del bianco e compensazione dell'esposizione. L'ultima icona porta al menu di configurazione della S80. Altri due menu servono uno per impostare il funzionamento del flash e la modalità macro, l'altro per la configurazione del modo di ripresa (due automatici, ritratto, ripresa video e ben 17 modalità Scena).

L'uso esclusivo del touch screen ci pare invece una forzatura nella gestione dello zoom, che si comanda con due pulsantini virtuali a schermo. Impossibile comporre l'inquadratura e zoomare senza impugnare la S80 con due mani, cosa che spingerebbe a usare la S80 come un iPhone: tenendola sempre con due mani e toccando lo schermo per indicare dove mettere a fuoco e poi scattare. È una delle opzioni previste, ma ha uno svantaggio: non si può controllare se la messa a fuoco è corretta o no prima che la macchina scatti.

Venuti in qualche modo a patti con l'approccio touch della S80, se ne apprezzano le doti fotografiche. L'autofocus è quasi sempre veloce ed efficace, anche in condizioni di basso contrasto, e funziona bene pure nella modalità a inseguimento. Il display OLED è ben inciso e ha il vantaggio di essere visibile anche quando è illuminato (quasi) direttamente. La qualità delle immagini prodotte dalla S80 è buona, sempre tenendo conto che non conviene mai spingere nessuna compatta oltre gli 800 ISO, e infatti l'impostazione degli ISO automatici non lo fa. È possibile andare oltre – il massimo è 6.400 ISO – senza che le immagini siano devastate dal rumore, ma al prezzo di una riduzione della risoluzione (che scende a 3 MP a 3.200 e 6.400 ISO) e di un intervento pesante degli algoritmi di denoise della S80, che portano a immagini troppo morbide e poco dettagliate. Per i casi di emergenza, comunque, un uso degli alti ISO non è solo teorico. Infine, una nota di merito per le funzioni di fotoritocco a bordo: una quindicina tra filtri e funzioni, alcuni anche piuttosto curiosi, come il fotoritocco "glamour" per ingrandire gli occhi, restringere il viso e ammorbidire i tratti.

—Francesco Pignatelli

info
MakeMusic
www.makemusic.com

distribuito da
Midi Music
www.midimusic.it
€ 590,00

+ potente e flessibile; buona integrazione tra notazione e versante audio; più semplice gestire righi, accollature e testo cantato; nuove font per percussioni e didattica

− migliorabile la dotazione di suoni Garritan; innovazioni a macchia di leopardo e fornite col contagocce, anno dopo anno

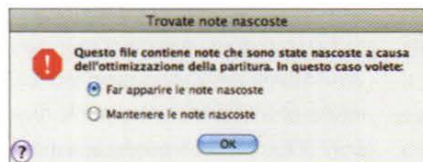
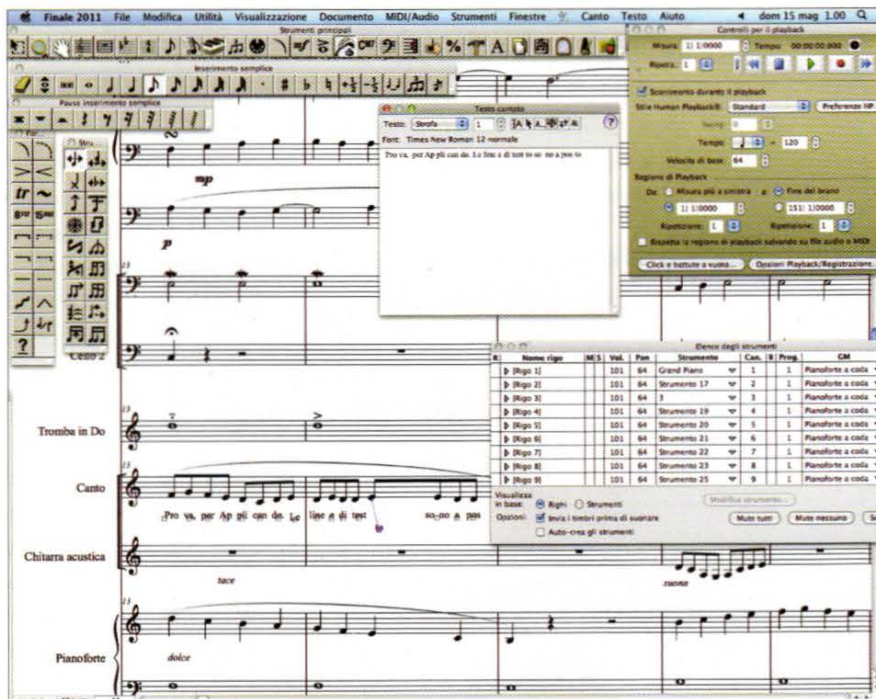
Nuova versione del più noto e diffuso programma di notazione musicale per compositori, insegnanti e arrangiatori

Finale 2011

La nuova versione di Finale di MakeMusic è in grado di soddisfare molteplici esigenze di scrittura, attraverso epoche, stili e generi musicali, anche in notazione non convenzionale. A parte i brevi filmati "Quick start video tips" che sono in inglese, Finale 2011 è interamente disponibile nella nostra lingua, compresi i manuali elettronici. La localizzazione è curata dal distributore Midi Music di Torino, che vi aggiunge, come sempre, le esclusive font per scrivere gli accordi in italiano e quelli che consentono le legature fra due sillabe appartenenti alla stessa nota nel testo cantato. Il software può essere utilizzato anche con un Mac G4 e Mac OS X 10.5, ma è consigliabile almeno un Mac Intel e OS X 10.5 o successivo.

Tra le diverse novità, meritano una segnalazione le font in stile stampa editoriale, Maestro e Petrucci; quelle in stile manuale cioè Jazz e Broadway Copyist, quest'ultimo con l'aggiunta di un set di nuovi caratteri denominato Copyist Text Extended.

Nuove anche le font Finale Mallets (con decine di simboli che forniscono indicazioni puntuali all'esecutore per l'utilizzo di vari battenti per percussioni, comprese le mani) e Finale Percussion, che rappresenta una delle più complete raccolte di simboli per gli strumenti genericamente indicati "a percussione", come idiofoni a percussione diretta e indiretta, (inclusi sonagli, campane, incudini, martelli da fabbro ecc.), membranofoni (cioè vari tipi di tamburi) e aerofoni (sirene, trombe di vecchie auto, fischietti ecc.), il tutto per un totale di quasi centoquaranta simboli, tra indicazioni di strumenti e tecniche esecutive. Tra i file allegati ritroviamo i numerosi esercizi delle versioni precedenti, ai quali sono stati aggiunti nuovi fogli di lavoro per improvvisazione e jazz, per lo studio delle forme musicali e un repertorio destinato allo studio di vari strumenti, con canti popolari e brani di J. S. Bach. Si evidenzia anche l'inedito font Finale AlphaNotes, che è prima di tutto un set di teste delle note marcate con lettere, a suggerirne il nome quando sono poste sul pentagramma. L'assegnazione di queste note non avviene in automatico come per i caratteri musicali veri e propri: prima occor-

Su questa pagina e in quella a fianco, l'interfaccia di Finale 2011 su due monitor in stile Cool Black, volutamente sovraccaricata di finestre per mostrare alcune particolarità

All'apertura di un vecchio file ecco l'avvertimento per gestire righi o note nascoste, poiché il programma ora ha cambiato il modo di gestire queste caratteristiche

re inserire le normali note musicali per comporre il brano di studio, poi le teste che si desiderano marcare con la sigla corrispondente al loro nome vanno sostituite a quelle tradizionali. In questo modo lo studente di musica principiante è facilitato nella lettura o nell'individuazione dell'esatta intonazione delle note. Si tratta però del nome adottato nei Paesi anglosassoni. È possibile costruire la scala, ad esempio di DO, sia con le iniziali C, D, E, F, G, A, B, C; sia col sistema letterale D, R, M, F, S, L, T, D, mutuato dal metodo Tonic sol-fa. Inserire le teste delle note "segnate", al posto delle normali teste, è una procedura laboriosa, da eseguirsi con lo Strumento speciale "Forma della testa delle note" e scegliendo da una tabella specifica per il carattere Finale AlphaNotes. Tra l'altro, nel set di caratteri troviamo anche faccine con varie espressioni, zucche di halloween, uova pasquali, ovali di note con una crepa... Francamente, di questi ultimi "fenomeni" non si sentiva la mancanza.

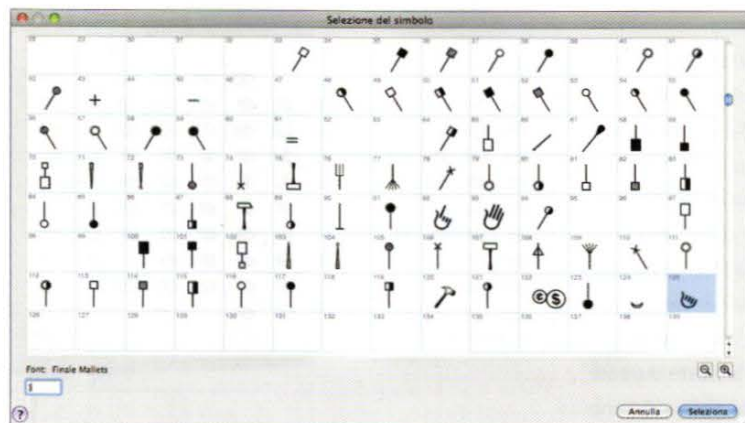
Variazioni sul tema

Al termine dell'installazione di Finale 2011 si rimane sorpresi dalla nuova gestione delle cartelle del programma. Nella cartella Applicazioni troviamo solo l'icona di Finale, non la tradizionale cartellina che conteneva gran parte dei suoi principali file. Le cartelle sono gestite in maniera nuova e, a detta dei progettisti, più razionale. Per capire al volo dove sono state poste durante l'installazione e magari per cambiarne l'ubicazione (ma conviene abituarsi al nuovo corso), basta dare un'occhiata alla finestra Cartelle, seguendo il percorso dei menu: Finale 2011 > Preferenze > Opzioni del programma > Cartelle.

In linea generale, non vi sono comunque cambiamenti sostanziali nell'interfaccia. Le modifiche sono minimali e riguardano alcune funzionalità, nelle cui finestre e menu di gestione sono stati aggiunti, raggruppati o eliminati, alcuni comandi per razionalizzarli e per migliorare l'operatività. Si nota l'intenzione di facilitare la visibilità degli elementi contenuti nella pagina musicale. Ad esempio, cambia la scelta dei colori predefiniti per evidenziare i livelli (e gli elementi a essi collegati), che in Finale sono i quattro strati indipendenti l'uno dall'altro, sui quali scrivere musica nella singola battuta, anche a due voci. Le maniglie di alcuni elementi sono state meglio definite per evitare errori nell'individuarle, come quelle abbinate alle caratteristiche dei righi e dei gruppi di righi; sono poi state fornite di maniglie tutte le sillabe di un testo cantato, quando queste sono selezionate complessivamente; selezionandone una alla volta, compare una linea tratteggiata che mostra il collegamento nota-sillaba. La stesura e manipolazione del testo cantato è ora più intuitiva e veloce, sia perché beneficia di sostanziali miglioramenti (con comandi aggiunti nel menu specifico e nella finestra del testo cantato), sia perché sono stati introdotti nuovi automatismi di spaziatura delle sillabe, prolungamento delle linee di estensione dei melismi, numerazione delle strofe e aggiornamento del testo modificato. Tutto ciò va nella direzione di migliorare l'impatto visivo del contenuto musicale che coinvolge anche le modifiche apportate alla gestione dei righi. Finale ha da sempre offerto potenti strumenti per gestire al meglio le distanze tra le accollature, tra i gruppi di strumenti e tra i

Le teste delle note con le lettere e... le zucche!

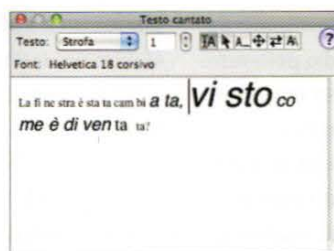
La font coi colpi di percussioni con vari battenti

La nuova finestra dello strumento Testo Cantato

singoli righi, oltre che per ottimizzare le accollature, cioè nascondere alcuni righi nei quali lo strumento non deve suonare in quel momento, per lasciare vedere solo quelli effettivamente utili in quella sezione di partitura.

Con Finale 2011 si sfruttano maggiormente i comandi dello strumento Rigo musicale potenziato con nuove voci che rendono più facile nascondere i righi, individuarli se sono nascosti, distanziarli, nascondere forzatamente righi o loro parti contenenti musica e molto altro. Dunque i nuovi comandi Nascondi/Mostra i righi vuoti vanno a sostituire il vecchio paradigma Ottimizzazione delle accollature, non più presente nello strumento Configura pagina, mentre il nuovo comando Cambia la disposizione dei righi è diventato l'unico modo per spostare verticalmente righi o gruppi di righi e per modificarne l'ordine. Agendo sulla maniglia del rigo, questo non è più trascinabile in ogni direzione. Possiamo solo regolare la distanza in verticale tra un rigo e l'altro; cosa che influenza anche gli altri righi e i gruppi di righi, con modalità nuove, alle quali occorrerà abituarsi.

Il versante dell'audio

Tra le librerie di campioni in dotazione, la più performante è la Garritan (ulteriormente arricchita di suoni). Essa beneficia di una più potente versione di ARIA Player (ora col modulo di riverbero Ambience integrato), che presenta un'interfaccia ridisegnata e la funzionalità Ensemble, utile per salvare la lista dei campioni caricati, paragonabili ai Multi che possiamo salvare in Kontakt. L'accoppiata di Garritan, cioè i campioni in dotazione e il motore ARIA Player, ci è sembrata efficace per sonorizzare le partiture trascritte con Finale. ARIA Player offre sufficienti velocità di caricamento e (se attentamente impostato) buona integrazione con Finale 2011. I suoni non ci sono sembrati al top; del resto, in 2,4 GB di campioni non possiamo pretendere di avere quello che ben altre librerie offrono occupando decine di gigabyte.

Con Finale 2011 possiamo osare di più, sfruttando efficacemente campioni professionali come quelli delle vecchie librerie East West, nella versione precedente l'introduzione del motore Play, vale a dire Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Bosendorfer 290, Ra e Colossus, che abbiamo potuto ancora caricare con una o più istanze del nuovo campionatore professionale Kontakt 4.2.2 (che non funzionava correttamente nelle versioni precedenti a Finale 2011) con ottimi risultati. Un inconveniente che può capitare con file creati con versioni di Finale precedenti la 2010 riguarda la perdita delle impostazioni dei plug-in strumentali Audio Unit. Ci si difende da questo "incidente" salvando un multi con la lista degli strumenti dall'interno di Kontakt 3 al momento della prima apertura del vecchio brano sotto Finale 2011. Alla nuova apertura del file appena salvato, se Finale 2011 segnala di non trovare le indicazioni per un determinato banco di Kontakt, occorre richiamare di nuovo Kontakt e lanciare il multi precedentemente salvato.

Le stesse collezioni di suoni East West appena viste funzionare con Kontakt, sono commercializzate nella veste Play edition (tra l'altro, ne esiste un'offerta che ci permette di portarcene a casa un HD intero, con suoni che vanno dal classico alla musica etnica, al rock, al jazz ecc.). Abbiamo provato a sonorizzare brani di Chopin col Bosendorfer 290 Concert Grand Piano della raccolta QL Pianos Play Edition e un brano orchestrale con la raccolta Symphonic Orchestra Gold Play Edition, ottenendone efficaci mixdown.

Nel complesso, la gestione dei virtual instruments di Finale 2011 pare decisamente migliorata, più stabile ed efficiente. In definitiva, le tante piccole modifiche apportate possono sembrare poca cosa, rispetto a quanto abbiamo visto in altri momenti della storia di Finale, ma la loro integrazione porta a molto di più, contribuendo a far compiere un ulteriore passo avanti in termini di funzionalità complessiva.

—Fabio Lombardi

info
Bookeen
www.bookeen.com
€ 229,99

\+ ottima fattura, dettagli curati, buono schermo; ottimo sistema touch capacitivo che non diminuisce la qualità visiva del display; gesture per zoom, rotazione (c'è anche l'accelerometro) e gestione di immagini, PDF e pagine di libro

\- la cornice di metallo attorno al display riflette in modo fastidioso la luce diretta; la batteria dura relativamente poco; la velocità di risposta del display non è straordinaria

Lettore di libri digitali dal design sottile e curato, dotato di schermo touch e connettività Wi-Fi

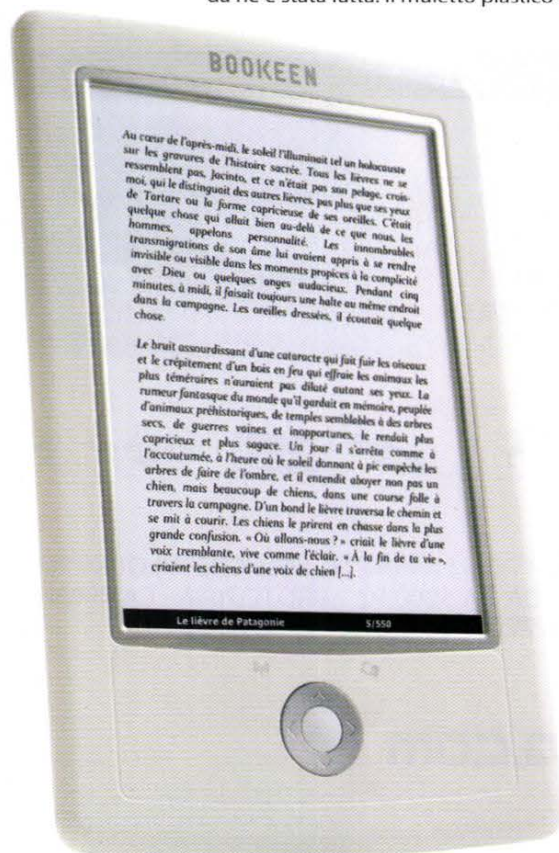
Cybook Orizon

La scritta sul retro dell'apparecchio è rivelatoria: "Designed in France. Assembled in China". Nel 2003 i due ingegneri Laurent Picard e Michaël Dahan, prima in Cytale, fondarono Bookeen, azienda francese che segue le orme della progenitrice e realizza lettori di libri digitali. A differenza di molte altre aziende europee (italiane comprese) quelli di Bookeen mantengono un orgoglio transalpino e i reader se li progettano da soli: da qui la scritta sul retro dei loro apparecchi, giustificata dalla cura e passione che ci mettono. Certo, dai tempi del primo Cybook Opus di strada ne è stata fatta. Il muletto plastico-so con schermo da 5 pollici che seguiva le prime generazioni di Cybook, i Gen1 e Gen3, era già stato una prima prova d'autore significativa: design curato, custodia in pelle di serie, ottimo display e pochissime ingenuità di progettazione. Ma la vera scommessa per Bookeen è il Cybook Orizon, il primo dotato di schermo touch, con la versione più avanzata e stabile del firmware e con schermo da 6 pollici. Dopo aver letto parecchi libri e sfogliato infinità di PDF su moltissimi dispositivi a schermo LCD oppure E-Ink in commercio, Kindle vari compresi, l'arrivo dell'Orizon merita un discorso a parte. Livello di finiture, chassis sigillato (come quello dei prodotti post-Pc di Apple), eleganza nelle forme e sintesi delle funzioni lo fanno notare nella sua categoria, nonostante il campione Kindle.

Prima di tutto, però, ricapitoliamo un paio di concetti chiave. Orizon appartiene all'ormai ampia famiglia di lettori "puri" basati su schermi elettroforetici studiati soprattutto dalla bostoniana E Ink, tutti accomunati finora dal fatto di essere invariabilmente a toni di grigio e molto lenti alla risposta: abbastanza cioè da non consentire il video (anche se tra poco video e colore, bontà loro, arriveranno). Orizon si serve di questa tecnologia, ma prodotta da un'altra azienda: SiPix, che realizza schermi elettroforetici con microcelle da 0,15 millimetri (E Ink ha una lavorazione a 0,04 millimetri) e densità standard di 167 punti per pollice e 16 livelli di grigio utilizzati sullo schermo da 6 pollici. La differenza da Kindle? Minima: lo schermo ha uno sfondo leggermente più scuro, che è inferiore realmente solo a quello ottimo di Kindle 3.

In generale gli schermi elettroforetici a microcapsule hanno due vantaggi rispetto a quelli tradizionali a cristalli liquidi: un consumo energetico inferiore e la capacità di essere leggibili sotto il sole del meriggio più estivo, anche perché non retroilluminati (per contro, sono impossibili da leggere al buio). Un altro punto a favore riguarda la durata della batteria, che dovrebbe ripagare tutte le altre mancanze (colore, velocità eccetera). Però Orizon parzialmente delude.

Chi scrive si è ormai abituato al libro in formato elettronico: l'inchiostro elettronico è pure meglio della carta, soprattutto per la lettura dei "romanzi d'evasione", anche perché abbatte il peso e permette di tenersi sempre in borsa o nello zainetto un buon numero di letture. Per fare questa prova, come tradizione ho imbarcato un nuovo libro da leggere "mio" rispetto ai 150 gratuiti disponibili in 23 lingue. In particolare, ho caricato il tomo di Ken Follett "I pilastri della terra": l'equivalente di 1.030 pagine nell'edizione economica di Mondadori, che secondo la bilancia della mia cucina pesa 819 grammi. L'Orizon pesa invece 245 grammi, è 189,8 × 125,7 × 7,6 mm rispetto ai 190 × 123 × 8,5 mm del Kindle 3, che pesa 247 grammi senza custodia. La lettura del libro di Ken Follett richiede un po' di tempo: circa quindici giorni che, con qualche altra prova, hanno visto un uso più intenso della normalità dell'Orizon. E qui la sor-

presa: la batteria ha mostrato relativamente poca autonomia; sempre molto superiore a quella di qualsiasi altro dispositivo con schermo LCD tradizionale, è comunque risultata meno efficiente di quella di altri prodotti (oltre a Kindle, anche Opus della stessa Bookeen). Il motivo: la doppia presenza di schermo touch e antenna Wi-Fi. Niente prese audio, niente lettore di MP3, niente sintesi vocale dei testi, ma soprattutto il touch che riduce l'autonomia a meno di una settimana. Con Wi-Fi e Internet, si parla di due giorni al massimo.

Non solo libri

I lettori di e-book si possono utilizzare in molti modi diversi. L'Orizon in questo senso è molto interessante: è flessibile perché ha controlli minimalisti. Ha un unico interruttore a più direzioni (croce più pulsante) nella parte inferiore del frontale. Due spie che si illuminano indicano se il Wi-Fi (o il Bluetooth) è connesso e se l'Orizon sta eseguendo una operazione come girare la pagina. Quest'ultima funzione è necessaria perché il forte ritardo dello schermo a inchiostro digitale sommato a quello della modalità touch alle volte è imbarazzante: la velocità torna nella media di questo tipo di apparecchi solo usando il pulsante a croce per girare pagina. Alla base dell'apparecchio, la presa mini-USB (attenzione, non compatibile con le più diffuse micro-USB), nella cornice superiore il pulsante di accensione/spegnimento, la presa micro-SD che supporta anche schede ad alta densità HC e il pulsante di reset, casomai le cose dovessero mettersi male (non è mai successo). I controlli dell'accelerometro (per ruotare lo schermo automaticamente) sono software.

La novità dell'Orizon è nel suo schermo da 6 pollici (stessa dimensione del Kindle, appena più scuro lo sfondo) ma con tecnologia touch. Una tecnologia di "tocco" lenta ma molto intelligente, perché lo schermo è capacitivo. E questo vuol dire che il pannello touch è dietro il display a inchiostro digitale, e quindi non para la vista in alcun modo, ed elimina così gli spiacevoli effetti di opacizzazione della concorrenza (di Sony soprattutto). La presenza del touch aprirebbe la strada a varie possibilità per Bookeen, che finora però ha realizzato un'interfaccia molto scarna: sono disponibili tocchi e sfioramenti, si fa anche lo zoom delle immagini, ma, alla fine, a essere carente è sempre l'organizzazione dei libri, troppo essenziale (i libri vengono organizzati in miniature di tre diverse dimensioni) e la mancanza clamorosa di alcune funzioni come la ricerca dei testi e i dizionari in linea.

Grazie al Wi-Fi si può navigare in Rete (accedere a un e-book store ad esempio) ma con molte limitazioni, perché si possono visualizzare solo pagine web molto semplici e le batterie ne risentono comunque in modo pesante. Nell'interazione con i libri si possono evidenziare passaggi, si possono prendere appunti, si gestiscono bene i PDF.

Per gestire l'Orizon su computer basta l'ottimo Calibre (freeware per Mac, Windows e Linux) anche perché tutti i Cybook si presentano come delle chiavi USB e – volendo – i libri si potrebbero muovere anche a mano. La tecnologia di certificati di protezione di Adobe per gli EPUB permette di "registrare" l'Orizon con una identità digitale e quindi scaricare i libri acquistati sui (pochi) negozi italiani e leggerli nel pieno rispetto dei lucchetti digitali (DRM). Niente app store, niente giochini o altri software: Orizon è un apparecchio fin troppo essenziale dal punto di vista software. I PDF si vedono abbastanza bene ma lo schermo è spesso fuori proporzione per quelli salvati in formato A4, mentre le immagini (PNG, JPEG, GIF) diventano a toni di grigio e un po' piatte.

In conclusione, l'Orizon ha un buon livello di finiture e pare abbastanza robusto, anche se "plasticoso" e con la spiacevole cornice interna argentata che circonda il display: riflette la luce del sole all'aperto. Bookeen è comunque un'azienda da tenere d'occhio: Orizon è un'alternativa decente a Kindle e soprattutto agli altri lettori a inchiostro digitale. Tocco di classe: la custodia a bustina con chiusura in velcro realizzata in neoprene, che viene fornita in omaggio con il lettore. Molto utile.

—Antonio Dini

Il Cybook Orizon è disponibile sia in nero sia in bianco: è profondo 7,6 mm, pesa 245 grammi e ha un display multi-touch da 6", con risoluzione di 600 x 800 pixel a 167 dpi

Il lettore e-book di Bookeen dispone di connettività Wi-Fi (802.11 b/g/n), Bluetooth (2.1+EDR) e Micro-USB

AAAAA

info
equinux
www.equinux.com

distribuito da
Attiva
www.attiva.com
€ 149,95

\+ compatto e leggero; buona autonomia della batteria; facile da configurare e da mettere in funzione; App per iPhone e iPad semplice da usare

\- costo elevato; mentre lo si utilizza, non si può usare il Wi-Fi per la connessione Internet; si può collegare un solo dispositivo alla volta; non è possibile vedere i canali crittati, in alta definizione e in standard H.264

Sintonizzatore portatile per la TV digitale terrestre che crea un proprio hotspot wireless per inviare il segnale a un'applicazione per Mac, iPhone, iPad o iPod touch

Equinux tizi

Ammettiamolo: è uno dei desideri inconfessabili più diffusi tra gli utenti iPad e spesso anche iPhone e iPod touch di ultima generazione: guardare la televisione sullo schermo del nostro dispositivo preferito. Per farlo, in realtà ci sono vari modi: si può ricorrere ad App che permettono di avere uno o più streaming di dati con programmi televisivi oppure si può ricorrere a soluzioni più complesse.
Ne abbiamo scelta una in particolare. Si tratta del decoder per il digitale terrestre (DVB-T/DTT) tizi della tedesca Equinux, già nota come software house che ha dato i natali a VPN Tracker, a iSale (ottimo software per la gestione delle aste su eBay) e al software di creazione di template Mail Designer. Lo sbarco nel mondo dell'hardware avviene con questo piccolo oggetto dal peso di appena 70 grammi grande tre quarti di un iPhone 4. Il quale, diciamolo subito, ha un unico difetto: il costo. A 149 euro, infatti, si può pensare di trovare anche qualche altra soluzione per guardare la televisione in mobilità. Comunque, passando sopra al fattore prezzo, tizi è innegabilmente un prodotto di valore tecnologico. Probabilmente i fornitori che realizzano l'hardware marchiato da Equinux lo realizzano anche per Elgato (anch'essa ben nota nel mondo del video e dei sintonizzatori televisivi per Mac) tanto che le App sviluppate dalle due aziende di norma funzionano l'una sul sintonizzatore digitale dell'altra (Elgato chiama il suo Tivizen, ne parleremo in dettaglio su uno dei prossimi numeri di *Applicando*) mentre il prezzo dell'apparecchio è identico per i due marchi, e i dispositivi stessi si somigliano molto.

Alla prova dei fatti

Abbiamo provato tizi in una prova "lampo": abbiamo aperto la confezione e provato a usarlo subito, senza leggere le istruzioni ma limitandoci a scaricare l'App gratuita, prima con un iPad 2 e poi con un iPhone 4. In entrambi i casi, si è trattato di un test semplice, dato che l'App è sempre la stessa (si chiama tizi.tv) e che l'apparecchio ha un unico pulsante di funzionamento, per accenderlo o per spegnerlo. Alla base è presente un vano nascosto da cui si accede alla presa micro-USB, tramite la quale è possibile ricaricare il tizi, oppure collegarlo al Mac o Pc. Adesso è disponibile anche una applicazione (sempre gratuita) per Mac che permette di usare Tizi anche come sintonizzatore per il nostro computer.
Come funziona l'apparecchio è presto detto: si accende, si attendono pochi secondi che si avvii il suo hotspot (riconoscibile perché si chiama ovviamente "Tizi" e che di default è privo di password) e si aggancia l'iPad alla sua rete. A questo punto, se l'iPad non è un modello 3G, non è più possibile usarlo per navigare in Rete, perché la connessione è "occupata" da quella dedicata al tizi, che non porta su Internet, ma trasmette solo i segnali televisivi.
Al primo avvio dell'App tizi.tv, occorre attendere cinque minuti affinché venga fatta la prima registrazione dei canali televisivi. In realtà, questa pratica non ci lascerà se decidiamo di utilizzare spesso tizi in mobilità: non esiste modo di assegnare preset di canali a seconda della posizione e, spostandosi ad esempio da una città all'altra ma anche semplicemente da un quartiere all'altro di una grande città, cambiano le frequenze dei vari canali ed è quindi necessario rifare tutta la sintonizzazione.
Quando si avvia tizi, emergono gli altri due difetti: il primo è che può accedere alla connessione Wi-Fi un solo iPad-iPhone-iPod per volta. Il sintonizzatore è infatti capace di dare la connessione a un solo terminale per volta:

non appena se ne aggancia uno nuovo, quello che lo precedeva perde il segnale e non è più in grado di far vedere la televisione.

Il secondo difetto è relativo al tipo di canali che si possono vedere. tizi vede il digitale terrestre convenzionale chiamato DVB-T, lo stesso che abbiamo sul televisore e che in alcune regioni italiane è ormai l'unico segnale presente (e nelle altre lo diventerà presto). Non è possibile vedere i canali crittati che richiedono la smart card (non ci speravamo neanche: solo i decoder e i televisori con uno slot apposito hanno questa possibilità), ma c'è purtroppo anche un altro limite. È possibile infatti vedere solo i canali in formato digitale MPEG-2. I canali basati su codifica del flusso audio-video in standard H.264, invece, non vengono "letti" dal tizi, che li dà come presenti ma non mostra alcun segnale. In Italia non sono pochi, ma dipende dalle aree.

Fin qui, le brutte notizie. Adesso, veniamo a quelle buone. Soprattutto a partire dall'autonomia. Con una batteria integrata agli ioni di litio il tizi è in grado di funzionare per ben 3,5 ore. Un buon risultato, a cui si unisce non solo la possibilità di funzionare mentre è collegato alla presa elettrica, ma anche l'opportunità di ricaricarlo con una sorgente di energia che accetti una porta USB: quindi sia il Mac o Pc sia, ad esempio, il trasformatore di un iPod o di un iPad. Nella confezione del tizi è presente un cavo USB/mini-USB ma non c'è il trasformatore: per fortuna è possibile usare quello degli altri apparecchi. Le sue ridotte dimensioni e la sua estrema portabilità ne fanno un ottimo compagno di viaggi per chi vuole vedere spesso la televisione anche in movimento.

Il funzionamento del tizi in auto o in treno (cioè in movimento) è accettabile, anche se capita spesso che si perda il segnale o che si abbia un discreto "squadrettamento" dell'immagine, fuori sincrono audio/video, video bloccato e tutti gli altri problemi ai quali lo standard del DVB-T purtroppo ci ha abituato. tizi non è compatibile con il fallimentare DVB-M (quello usato dai videofonini di 3, per intendersi), anche se da quel versante sarebbero arrivate di certo ben poche soddisfazioni.

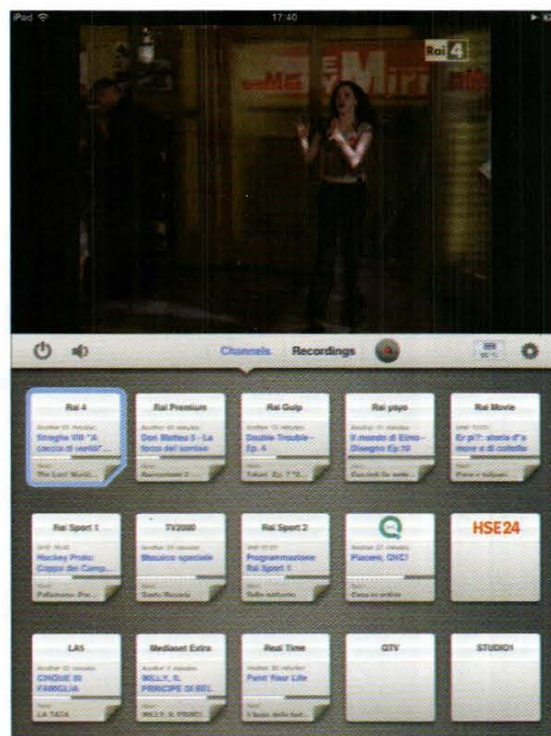
L'applicazione su iPad

Veniamo infine alle App che si usano su iPhone e iPad. Anzi, concentriamoci su quest'ultima. La facilità d'uso è notevole: in posizione verticale lo schermo è diviso in due, sopra c'è il video e sotto invece la lista dei canali disponibili (anche solo audio) organizzati in tanti quadrati che mostrano il nome del canale, il programma in corso e la sua durata. Se si ruota l'iPad in posizione orizzontale il video va a tutto schermo e, con un "tap" centrale, è possibile passare da una vista naturale a una lievemente zoomata.

Nell'App per iPad, in posizione verticale lo schermo è diviso in due, sopra c'è il video e sotto invece la lista dei canali disponibili; se si ruota l'iPad in posizione orizzontale il video va a tutto schermo

Dall'App è possibile registrare un programma (il video rimane dentro l'App di tizi) ma la registrazione deve essere fatta sul canale che si sta guardando e non è possibile programmarne la partenza. Piccoli limiti che sono però compensati dalla ottima qualità della resa video con pieno segnale e a fronte di un canale con un livello di compressione del segnale buono. Purtroppo non sono disponibili le codifiche per i canali in alta definizione, anche se è ipotizzabile che questi, assieme ai canali codificati in H.264, possano essere resi disponibili con un successivo aggiornamento software delle App.

In conclusione, un buon prodotto, affidabile e dalla durata della batteria significativa. Il materiale plastico è di buona qualità e l'antenna retrattile robusta (anche se, una volta estratta, sembra montata al contrario). Unico vero neo, il prezzo, a nostro avviso ancora troppo elevato.

—Antonio Dini

Modello al top della gamma consumer Sony per il 2011, capace di registrare il video in formato progressivo a 25 e 50 frame per secondo

Sony Handycam HDR-CX700VE

Come ogni anno, Sony ha interamente rinnovato la propria gamma di videocamere per il settore consumer che ha ora nell'Handycam HDR-CX700VE il suo modello di punta. Dal lato estetico, la CX700 non si differenzia più di tanto dalle altre videocamere di questa fascia: l'unico elemento che le conferisce un aspetto un po' più professionale è il generoso paraluce di forma rettangolare che si avvita alla ghiera portafiltri dell'obiettivo. Il paraluce incide abbastanza sull'ingombro complessivo e le sue dimensioni sono giustificate dalla minima lunghezza focale dello zoom, equivalente a quella di un obiettivo da 26,3 mm, un vero e proprio grandangolo.

L'escursione ottica dello zoom è di 10x, valore che non pone particolari problemi nell'impiego a mano libera, grazie anche allo stabilizzatore ottico. L'escursione può essere estesa fino a un valore di 14x sfruttando l'area centrale del sensore e quindi senza un'apprezzabile perdita di definizione delle immagini. Questo è reso possibile dal fatto che il sensore ha una risoluzione di oltre 6 Megapixel, valore ben superiore ai 2 Megapixel che sarebbero strettamente necessari per garantire la definizione necessaria per il video in alta definizione.

Display tuttofare

L'accensione e lo spegnimento della videocamera sono comandati dall'apertura del display o dall'estrazione del mirino: il pulsante Power, situato nel vano in cui si ripiega il display, può quindi servire solo per spegnere la videocamera. Il mirino è dotato di un dispositivo per la regolazione diottrica un po' troppo lasco per conservare l'impostazione, per cui può capitare di doverla ripetere ogni volta che si estrae.

Il display LCD è del tipo sensibile al tocco e ha una risoluzione di 921.000 pixel, valore in grado di garantire una buona valutazione della nitidezza delle immagini, facilitata anche dalla possibilità di attivare la funzione focus assist per evidenziare i soggetti a fuoco o di ingrandire di due volte la zona centrale dell'inquadratura, ottenendo così un rapporto di 1 a 1 fra pixel del display e dell'immagine ripresa. La modalità manuale per la messa a fuoco si seleziona premendo il pulsante concentrico alla ghiera situata sul frontale della videocamera, operazione non proprio agevole quando il paraluce è montato, dato l'esiguo spazio a disposizione. La stessa ghiera può essere utilizzata per impostare il diaframma, il tempo d'esposizione, la correzione dell'esposizione e del bilanciamento del bianco. Queste regolazioni sono possibili anche utilizzando il mirino, senza ricorrere al display, indispensabile per poter accedere a tutte le altre impostazioni.

Il menu principale è suddiviso in sei sezioni, contraddistinte da gradevoli icone grafiche, e ognuna di esse ha al suo interno un certo numero di opzioni, in alcuni casi piuttosto numerose. Anche per selezionare la modalità di ripresa video o fotografica, occorre agire sul display e, oltre a queste modalità, sono presenti quelle di ripresa al rallentatore, un massimo di tre secondi a definizione ridotta che diventano dodici in riproduzione, e la ripresa golf, che cattura solo l'area centrale dell'inquadratura per un tempo di due secondi antecedente alla pressione del pulsante di avvio della registrazione.

Per il formato di registrazione del video, si può scegliere fra quelli standard AVCHD, con quattro diversi valori di bitrate compresi fra 5 e 24 Mbps, sempre interlacciati, oppure le moda-

caratteristiche tecniche	
sensore	CMOS 1/2,88" 6,14 Megapixel effettivi
formato	AVCHD (MPEG-2 in definizione standard)
zoom	ottico 10x, esteso 14x, digitale 120x
lunghezza focale	3,8 – 38 mm (equivalente 26,3 – 263 mm)
stabilizzatore	ottico
diaframma massimo	F1.8-3,4
tempi d'esposizione	1/6 – 1/1250
diametro filtri	37 mm
LCD	touch screen 3", 921.000 pixel
mirino	0,27", 201.600 pixel
media	memoria interna 96 GB, schede di memoria SD/SDHC/SDXC e Memory Stick Pro Duo
connessioni	ingresso microfono; uscite video composito, component, HDMI, cuffie
dimensioni e peso	62 x 72,5 x 139 mm (L x A x P), 480 g
dotazione	cavo component, cavo AV, cavo USB, alimentatore, telecomando

Quando non serve, il cavo USB si può infilare nella cinghietta

lità progressive a 25 e 50 fps, quest'ultima con un bitrate di 28 Mbps; prevista anche la possibilità di registrare in definizione standard con compressione MPEG-2 e bitrate di 8 Mbps. L'audio è registrato in Dolby Digital 5.1 oppure in stereo e i controlli sono limitati all'attivazione o meno del filtro anti vento e di un compressore, utile ad esempio per la registrazione di concerti.

I filmati possono essere salvati sulla memoria interna, che ha una capacità di ben 96 GB, su schede di memoria Memory Stick Pro Duo o sulle più diffuse SD/SDHC/SDXC. La videocamera dispone di un unico slot, utilizzabile per entrambi i tipi di schede, accessibile aprendo uno sportellino scorrevole situato sul lato del display; accanto allo slot trovano posto il connettore mini HDMI e una presa USB, utilizzabile al posto del cavetto USB incorporato che si infila nella cinghietta dell'impugnatura quando non è in uso, una particolarità condivisa da altre videocamere Sony recenti. Sul lato dell'impugnatura sono presenti l'ingresso per il microfono, l'uscita per le cuffie e il connettore multi-AV per il video e l'audio analogici, anche questi protetti da uno sportellino scorrevole. Un altro sportellino, del tipo a ribalta, cela il connettore per l'alimentatore a corrente alternata che provvede anche alla ricarica della batteria: quella in dotazione ha una capacità sufficiente per garantire circa tre ore di autonomia.

Ripresa e montaggio

La qualità delle riprese effettuate in condizioni di luce ottimali si può considerare ai massimi livelli per una videocamera consumer: anche utilizzando la modalità iAuto, il bilanciamento del bianco è sempre corretto e la possibilità di regolazione manuale permette di affrontare con successo le situazioni meno favorevoli. Non è purtroppo prevista la regolazione indipendente di diaframmi e tempi d'esposizione: regolando uno di questi due parametri, l'altro è automaticamente impostato di conseguenza. Anche il controllo della resa cromatica e tonale è limitato a una regolazione fine del bilanciamento del bianco e all'impostazione della modalità Cinematone, che emula la resa tipica delle pellicole cinematografiche.
Meno interessanti le prestazioni offerte con poca luce, ad esempio in interni illuminati da luce artificiale: la saturazione dei colori è inferiore a quella tipica di videocamere di fascia alta di altre marche mentre il rumore si mantiene a livelli accettabili. In queste condizioni può essere necessario ricorrere alla modalità Low Lux che fornisce risultati più validi, allungando però i tempi d'esposizione.
Se ci si limita ai formati di registrazione interlacciati o progressivo a 25p, i filmati realizzati con la CX700 possono essere importati direttamente in iMovie, semplicemente collegando la videocamera a una porta USB del Mac. I filmati registrati in modalità 50p non sono ancora supportati da iMovie o Final Cut e per questi si deve quindi ricorrere ad altri software. La memoria interna viene vista dal Finder come un disco esterno partizionato in due volumi, uno contenente le registrazioni e l'altro un semplice software per la gestione dei filmati, Picture Motion Browser, in versione anche per Mac OS X, segno di una sempre maggiore attenzione di Sony per la nostra piattaforma. Al primo avvio del software potrebbe essere necessario scaricare un aggiornamento che si installa nella memoria della videocamera, operazione che non sarà quindi necessario ripetere anche se la si collega a un altro Mac. Picture Motion Browser permette di riprodurre sul Mac i filmati registrati e di condividerli direttamente su social network come YouTube, Dailymotion e Facebook.

—Mauro Baldacci

Dal marchio Jabra di GN Netcom un auricolare Bluetooth elegante, vincitore del Red Dot Design Award 2011, capace di associarsi a due dispositivi differenti

Jabra Wave

info
GN Netcom
www.jabra.com
€ 69,00

+ design curato; molto leggero; ottimo rapporto qualità/prezzo; si abbina a due dispositivi contemporaneamente; durata della batteria molto buona

– cavo dell'alimentatore estremamente corto: soli 30cm

Il Jabra Wave è un auricolare nuovo costruito con un design interessante e una buona dotazione tecnologica. Il prodotto impiega la versione 2.1+EDR di Bluetooth e permette l'abbinamento a due dispositivi diversi. La batteria integrata permette sei ore di conversione e ben otto giorni di stand-by a seguito di una ricarica di tre ore.
Il sistema audio basato su DSP esegue il filtraggio del rumore ambientale per enfatizzare la comunicazione in ambienti chiassosi e gestisce in maniera dinamica il livello del volume (funzione naturalmente bypassabile tramite i comandi manuali). Una serie di accortezze costruttive nel microfono e l'uso di algoritmi di elaborazione permettono di ridurre l'effetto del vento durante la conversazione.

Contenuto della confezione

Il prodotto è venduto in una elaborata confezione di cartone nero e materiale plastico trasparente. La trasparenza si sviluppa nella parte superiore della confezione per circa metà della sua altezza, dove l'auricolare è fissato in modo da permetterne la visione da tutti i punti di vista, senza la necessità di aprire la scatola. Il prodotto sembra quasi sospeso per aria.
L'effetto complessivo del packaging è interessante, moderno e infonde la sicurezza di comprare a "scatola aperta".
Il Wave è l'evidente evoluzione del prodotto da avvolgere intorno all'orecchio che l'azienda propone da anni con successo. Quest'ultima declinazione del concetto è particolarmente compatta e leggera con i suoi tredici grammi, realizzata con un design slanciato ed equilibrato, disponibile in nero oppure nella versione rossa.
Nella scatola è presente un alimentatore compatto con presa in formato Micro-USB, la guida rapida, i termini di garanzia, le note sulla sicurezza e una busta contenente una terminazione "eargel" per l'orecchio, oltre a due cappucci in feltro da applicare sul microfono in fondo all'asta in caso di forte vento. In condizioni di vento normale dovrebbe essere sufficiente la tecnica costruttiva del microfono e il DSP a bordo.
Il terminale eargel è un innesto trasparente che copre il diffusore acustico e che convoglia il suono verso l'orecchio. L'apparecchio monta di fabbrica un terminale corto ma è possibile inserire la versione più lunga, con maggiore canalizzazione verso l'orecchio. La terminazione può essere facilmente ruotata in modo da adattare l'apparecchio per l'orecchio destro o per quello sinistro. Bisogna naturalmente prestare attenzione a non perdere l'eargel, altrimenti l'auricolare risulterebbe non più utilizzabile, essendo esso parte fondamentale della canalizzazione audio. In tal caso, bisogna contattare il produttore o visitare il negozio online per acquistare i ricambi.

Interagire con il Wave

L'auricolare è dotato di un cursore per l'accensione e lo spegnimento, un tasto per il volume e un pulsante per rispondere, posizionato in fondo all'asta. Tra il pulsante di accensione e la regolazione del volume c'è lo sportello del Micro-USB per il caricamento dell'unità. Sotto il tasto del volume sono visibili due iscrizioni, una a forma di batteria e una raffigurante il simbolo dello standard Bluetooth. Il primo indica la carica della batteria, normalmente verde e poi rossa, se il livello di carica è inferiore ai trenta minuti. Il simbolo Bluetooth è di colore fisso per indicare l'abbinamento a un telefono. Se invece lampeggia, significa che l'apparecchio è pronto per il pairing. Ad abbinamento concluso si avranno le segnalazioni da parte dell'auricolare con messaggi vocali. È molto comodo, ad esempio, avere la segnalazione vocale di batteria scarica mentre si sta telefonando. È così possibile gestire la situazione con largo anticipo invece che vedere la comunicazione cadere improvvisamente e perdere diversi secondi di conversazione per passare all'uso manuale del telefono.
Abbinare Jabra Wave all'iPhone 4 è semplice. La prima volta che si usa l'auricolare è sufficiente accendere l'unità e attendere che il simbolo Bluetooth blu cominci a lampeggiare. A questo punto si deve andare nelle Impostazioni dell'iPhone, sezione Generali e poi Bluetooth. Bisogna attivare la funzionalità e attendere che nella lista dei dispositivi compaia la voce "JABRA

WAVE". Si clicca sul pulsante relativo e si attende che la procedura di abbinamento sia completa. Il simbolo Bluetooth sul Wave dovrebbe diventare fisso e poi spegnersi a indicazione che l'auricolare è pronto per l'utilizzo.

A questo punto è possibile rispondere alle chiamate sfiorando il tasto presente in fondo all'asta. Tenendo premuto il tasto per qualche attimo si attiva la composizione vocale dell'iPhone. Premendo nuovamente il tasto si interrompe la comunicazione. Premendo due volte il pulsante si richiama l'ultimo numero chiamato.

Il Jabra Wave permette di abbinare due dispositivi, avendo così la possibilità di usare liberamente l'auricolare con il telefono aziendale, ad esempio, e il cellulare personale.

La funzionalità è stata provata attraverso il pairing con un telefono BlackBerry Curve dopo aver abbinato un iPhone 4. Per eseguire il secondo pairing si è spento l'auricolare, riacceso e poi premuto il tasto sull'asta fino a quando l'indicatore Bluetooth ha cominciato a lampeggiare. A questo punto si è eseguita la procedura di abbinamento sul BlackBerry. L'abbinamento ha richiesto anche il pin impostato di fabbrica nel Jabra Wave. Completata la procedura, l'auricolare è risultato disponibile su entrambi i telefoni, anche contemporaneamente. Avendo cioè entrambi i telefoni accesi, è stato possibile ricevere telefonate sull'auricolare senza fare nulla di particolare. Rispondendo attraverso il pulsante sull'asta, si entrava in comunicazione con il telefono che stava effettivamente ricevendo la comunicazione. Quando si è tentato di effettuare una telefonata, la cuffia è entrata ancora una volta in comunicazione con il telefono che stava eseguendo la chiamata a seguito della digitazione del numero o dalla selezione sulla rubrica.

La funzione di chiamata vocale, se presente su entrambi i terminali, è invece accessibile dal Wave solo dal primo telefono che è stato abbinato.

Passando ai casi limite, ad esempio tentando di eseguire due comunicazioni, una sull'iPhone e all'altra sul BlackBerry, si otteneva l'inoltro di una sola telefonata al Wave mentre l'altra risultava muta. Una sola comunicazione viene quindi gestita dall'auricolare, come è normale aspettarsi dato che non è evidentemente pratico fare due telefonate differenti nello stesso istante con due telefoni diversi.

Naturalmente non è stato possibile resistere alla tentazione di telefonare al BlackBerry dall'iPhone per vedere come il Wave avrebbe gestito questa situazione irrealistica. Durante la fase iniziale si è potuto ascoltare sul Wave il tono di chiamata dell'iPhone e lo squillo del BlackBerry. Rispondendo alla chiamata, entrambi i terminali sono risultati muti sull'auricolare. Naturalmente si è trattato più di una curiosità da *geek* che altro.

Nelle situazioni reali il prodotto Jabra ha risposto alle aspettative e ha evidenziato una grande comodità di uso, un peso del tutto irrilevante sull'orecchio e una buona qualità audio. Avendo provato negli anni almeno due versioni precedenti del design avvolgente, si può affermare che l'azienda ha compiuto notevoli passi in avanti sul versante del design e della tecnologia, il tutto a un prezzo accessibile. Un prodotto decisamente interessante.

—Silvio Umberto Zanzi

info
Canon Italia
www.canon.it
€ 221,00

+ stampa senza bordi; cartucce di inchiostro separate

− cicli di manutenzione anche durante le operazioni di stampa

Dimensioni contenute e linea elegante per una stampante a getto d'inchiostro capace di gestire carta fino al formato A3+

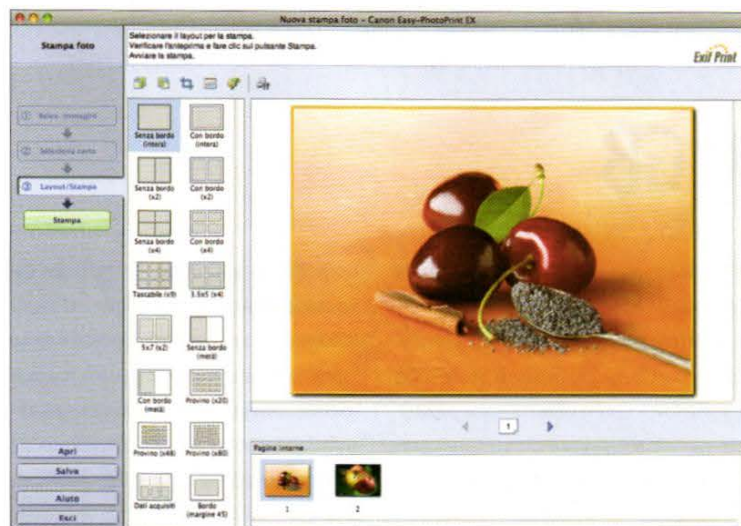
Canon Pixma iX6550

Dedicata agli studi tecnici e ai grafici in genere, la Pixma iX6550 prende il posto della iX4000, dalla quale si distingue non solo per le dimensioni del 30% più compatte, ma anche per un'estetica molto più gradevole. L'involucro esterno è realizzato in plastica nera con finitura lucida per la parte superiore e opaca per le superfici verticali: un oggetto del genere si inserisce perfettamente nell'arredamento di uno studio hi-tech. Sollevando il coperchio superiore si accede al vassoio di alimentazione, che può ospitare fino a 150 fogli nel formato massimo A3+, mentre quello di raccolta degli stampati è accessibile ribaltando lo sportello frontale: in condizioni operative, l'ingombro è quindi notevole, ma comunque relativamente ridotto per una stampante di questo formato. La messa in funzione richiede l'installazione della testina di stampa e dei cinque serbatoi d'inchiostro, quattro dei quali contenenti inchiostri a base di coloranti per la stampa a colori e il quinto l'inchiostro nero a base di pigmenti, per la stampa in bianco e nero con qualità laser. Un led rosso incorporato nelle cartucce si accende per confermare il corretto inserimento; nel caso si invertisse la posizione di due cartucce, cosa peraltro piuttosto improbabile poiché ogni scomparto è ben riconoscibile, la stampante si rende conto dell'errore solo dopo aver richiuso il coperchio e lo evidenzia con il lampeggiamento della spia arancione presente sul frontale: aprendo il coperchio, lampeggia anche il led rosso delle cartucce incriminate.

L'adozione di cartucce separate garantisce una discreta autonomia d'esercizio, poiché sarà necessario sostituire solo quelle esaurite, ma la capacità delle cartucce è abbastanza ridotta, sufficiente per la produzione di circa duecento foto in formato 10 x 15 cm stando ai dati dichiarati dalla stessa Canon. Il volume minimo delle singole gocce di inchiostro è di 1 picolitro e il valore di risoluzione orizzontale di 9.600 dpi è in realtà riferito alla precisione con cui possono essere collocate le gocce sul foglio. La dimensione dei punti di stampa è comunque tale da renderli praticamente indistinguibili a occhio nudo.

Software in abbondanza

L'installazione completa del software fornito a corredo della stampante richiede oltre 500 MB di spazio libero sul disco rigido, ma è possibile scegliere di installare soltanto il driver, che richiede comunque un centinaio di megabyte. Il solo manuale in linea della stampante, fornito in un formato proprietario, occupa circa duecento megabyte ed è praticamente indispensabile poiché la documentazione cartacea è limitata alla descrizione delle operazioni necessarie per l'installazione. Un classico documento in formato PDF sarebbe stato certamente preferibile e più facilmente consultabile. Per la stampa delle fotografie si può installare l'applicazione Easy-PhotoPrint EX che permette di creare facilmente album, calendari e altro ancora seguendo una procedura completamente guidata e senza che sia neces-

Easy-PhotoPrint EX mette a disposizione numerosi layout per la stampa delle fotografie

sario confrontarsi con le numerose opzioni presenti nel driver di stampa, capaci di disorientare i meno smaliziati. L'applicazione mette anche a disposizione semplici strumenti per la correzione delle foto, comunque limitati rispetto a quelli offerti da un software come iPhoto. Gli utilizzatori di fotocamere digitali Canon, capaci di riprendere anche filmati in HD, possono inoltre utilizzare la funzione Full HD Movie Print per la stampa di singoli frame.

L'altra utility fornita da Canon è Easy WebPrint EX, un plug-in per Safari la cui funzione è quella di gestire in modo più agevole la stampa delle pagine web. In realtà, si tratta di un'applicazione separata che occorre lanciare dopo aver visualizzato la pagina che si intende stampare. Easy WebPrint EX permette di selezionare un numero arbitrario di aree della pagina, eliminando così tutte quelle superflue, ad esempio i contenuti pubblicitari che spesso affollano le pagine web di quotidiani e riviste online.

Prestazioni interessanti

Pur non essendo una stampante studiata in modo specifico per la stampa di fotografie (la stessa Canon ha in catalogo modelli ben più adatti per questo genere di applicazione, come le Pixma Pro 9000 e 9500), la Pixma iX6550 fornisce risultati più che accettabili. L'elevata risoluzione e la dimensione dei singoli punti sono tali da permettere un'ottima riproduzione anche delle sfumature più tenui. Utilizzando carta fotografica di buona qualità, l'unico difetto riscontrabile può essere una leggera dominante brunastra in corrispondenza dei mezzitoni delle immagini. Abbastanza contenuti i tempi necessari per la stampa: selezionando la migliore qualità possibile, sono necessari circa 90 secondi per produrre una foto in formato A4, tempo che raddoppia passando al formato A3.

Per la stampa su carta comune nello stesso formato e con qualità standard sono invece sufficienti circa 100 secondi. Discreti anche i tempi di stampa di documenti di più pagine in formato A4, quasi dieci pagine al minuto in bianco e nero e almeno sei a colori. Dal punto di vista qualitativo, non ci sono grandi differenze fra la stampa su carta comune con qualità Veloce (equivalente a quella solitamente definita bozza) e Standard, mentre i tempi si allungano di circa il 20%. I risultati migliori si ottengono selezionando la qualità di stampa Alta, ma in questo caso la velocità si riduce notevolmente, quasi un minuto per ogni pagina A4. In compenso, la rumorosità della stampante si riduce in modo sensibile. Il modo di funzionamento silenzioso può essere attivato anche selezionando la relativa opzione dell'utility della stampante, eventualmente specificando una fascia di orari, ad esempio le ore notturne, per evitare di arrecare troppo disturbo a vicini e familiari.

A proposito di rumorosità, va poi segnalato che la stampante attiva abbastanza frequentemente, e in modo del tutto autonomo, un ciclo di pulitura delle testine di stampa che la tiene occupata per qualche decina di secondi. La cosa in sé non sarebbe un gran problema se non per il fatto che l'intervento di manutenzione può anche avviarsi durante la stampa di un documento di più pagine, ritardando il completamento dell'operazione. Questo è però forse l'unico difetto degno di nota di una stampante che si dimostra in grado di soddisfare l'esigenza di produrre documenti su carta in formato superiore all'A4 con un investimento, tutto sommato, abbastanza contenuto.

—Mauro Baldacci

caratteristiche tecniche	
tecnologia	getto d'inchiostro con 5 serbatoi separati
risoluzione	9.600 x 2.400 dpi
velocità	11,3 ppm in bianco e nero; 8,8 ppm a colori
capacità vassoio	150 fogli
grammatura carta	alimentatore: da 64 a 105 g/m^2; supporti speciali fino a 300 g/m^2
formati supportati	da 10 x 15 cm a A3+, buste
interfaccia	USB 2.0
software inclusi	Easy-PhotoPrint EX, Easy-WebPrint EX, Full HD Movie Print, Solution Menu EX
dimensioni (L x A x P)	549 x 299 x 159 mm
peso	7,6 kg

info
Verbatim
www.verbatim.it
€ 134,00

+ design personale, doppia interfaccia

– la porta USB 3.0 non è sfruttabile su molti Mac

Da Verbatim, mezzo Terabyte sempre a portata di mano e con la comodità di due porte molto veloci; i dischi con USB 3.0 appaiono però un po' sprecati nel mondo Mac

Store'n'Go 500 GB

L'evoluzione tecnologica ha portato a una nuova categoria di dischi portatili esterni: quelli che, con le dimensioni contenute garantite dall'uso di hard disk da 2,5 pollici, integrano contemporaneamente una porta FireWire 800 e una USB 3.0. Ne avevamo già trattato in occasione del test dell'unità Freecom Mobile Drive Mg U&F (*Applicando* n. 301, giugno 2011), torniamo a farlo esaminando il disco Store'n'Go da 500 GB prodotto da Verbatim, che segue una filosofia progettuale abbastanza simile. Vale anche in questo caso, quindi, la stessa constatazione fatta tempo fa: dato che Apple ha deciso di non seguire la strada di USB 3.0 ma di puntare su Thunderbolt, nel mondo Mac questi dischi vanno considerati essenzialmente come unità FireWire 800 dotate, in più, della capacità di poter offrire alte prestazioni quando usate per scambiare dati con Pc dotati di porte USB SuperSpeed (è questo il nome "commerciale" di USB 3.0).
Resta sempre la possibilità, poi, di sfruttare la retrocompatibilità di USB 3.0 collegando il disco a una normale porta USB 2.
Rispetto a molti altri prodotti del medesimo genere, per il disco Store'n'Go è stata fatta una scelta stilistica piuttosto personale. Invece di puntare completamente sull'argento satinato, il look dei dischi Verbatim combina la parte inferiore del case, realizzata appunto in plastica argentea, con una parte superiore semi-traslucida bianca o nera, a seconda del modello (noi abbiamo testato la versione bianca). Ad animare la copertura superiore è la spia luminosa che indica quando il disco è in attività: anche in questo caso non è stata imitato l'approccio Apple, ossia il led bianco, ma è stato scelto un led azzurrino.
Queste scelte piaceranno molto a chi utilizza un MacBook in policarbonato bianco – o magari, a maggior ragione, uno dei "vecchi" MacBook in policarbonato nero – e non vuole rassegnarsi alla proliferazione di accessori e periferiche tutti in linea con il look dei MacBook Pro in alluminio. Lo stile del case comporta qualche millimetro in più di ingombro rispetto ai dischi davvero "slim", anche perché la linea è leggermente convessa, ma siamo sempre abbondantemente nei limiti del disco "da passeggio": 8 x 2 x 13 centimetri per 210 grammi di peso.
Lo Store'n'Go ricava l'alimentazione dalla porta FireWire oppure da quella USB 3.0. Nei remoti casi in cui venisse collegato via USB 2.0 a un vecchio computer che non offre abbastanza alimentazione sulla singola porta USB, si può usare un cavetto in dotazione che collega una seconda porta USB del computer in questione con la presa per l'alimentazione da 5 volt che si trova sul retro del disco. Come abbiamo avuto modo di evidenziare per altri prodotti simili, però, nella maggioranza dei casi la porta USB di un Mac si rivela abbastanza "energetica".
Nell'uso normale lo Store'n'Go si fa apprezzare per la sua silenziosità e, indubbiamente, avere "in palmo di mano" mezzo Terabyte fa parecchio comodo in molte situazioni, specie per chi si occupa di multimedialità. La velocità di trasferimento dati è adeguata alla classe del prodotto, sempre tenendo conto che l'utilizzo via FireWire 800 è fortemente consigliato, a maggior ragione nelle applicazioni multimediali cui abbiamo fatto cenno.

—Francesco Pignatelli

info
Nilox
www.nilox.com
€ 99,90

costruzione solida; molte funzioni; supporto A2DP

qualche incongruenza nella gestione della sveglia; resa audio medio-bassa

Dock con radiosveglia che sfrutta la tecnologia Bluetooth per interfacciarsi con le funzioni telefoniche dell'iPhone e per dialogare con sorgenti audio esterne A2DP

MasterPhone Station R4

Nilox propone, nel MasterPhone Station R4, un dispositivo che unisce un po' tutte le funzioni di cui possiamo avere bisogno sul nostro comodino: orologio, sveglia, riproduzione musicale da varie sorgenti (iPhone, radio e qualsiasi altra cosa collegabile con un minijack standard o via Bluetooth A2DP) e anche vivavoce telefonico. Il dock è utilizzabile anche con un normale iPod, ma in questo caso si perdono ovviamente le funzioni telefoniche. Il corpo del MasterPhone Station è realizzato in plastica nera e dà complessivamente una impressione di solidità; la linea è squadrata, ma ben bilanciata. Le dimensioni del dock sono abbondanti, rispetto alla media: l'altezza (13 centimetri senza iPhone nel dock, un paio in più altrimenti) non pone problemi, gli ingombri da considerare sono la larghezza (26 cm) e la profondità (13 cm). Un dettaglio: lo spazio intorno al connettore Dock è abbastanza ampio da poter inserire l'iPhone anche senza estrarlo dalla sua custodia, almeno nel caso dei "gusci" più semplici e meno ingombranti. Il frontale è ricco di pulsanti, ben trenta, di cui la metà serve solo a gestire la parte telefonica: sono infatti presenti tutti i tasti tipici di un cellulare, dal tastierino numerico ai pulsanti di avvio e fine chiamata. Le funzioni telefoniche sono utilizzabili anche quando l'iPhone non è collegato al dock, via Bluetooth. La prima operazione da compiere è quindi il pairing tra iPhone e MasterPhone Station, dopodiché si possono digitare i numeri da chiamare con il tastierino del dock e lanciare le chiamate con il tasto Talk, come anche concluderle con End. In questi casi il dock fa da vivavoce Bluetooth. Vale anche l'inverso, ossia è possibile iniziare una chiamata con l'iPhone e solo dopo attivare il MasterPhone Station come vivavoce. La qualità audio nella riproduzione delle conversazioni non è eccelsa, ma d'altronde non si può pretendere molto dai due piccoli altoparlanti del dock, posti tra l'altro immediatamente affiancati. La resa degli speaker influenza ovviamente anche le prestazioni della sezione musicale, divisa in quattro parti. La "parte iPod" si pilota con i controlli offerti a schermo dall'iPhone, il dock Nilox aggiunge giusto un pulsante per avviare o fermare la riproduzione di un brano. Oltre a riprodurre la musica memorizzata sull'iPhone, il MasterPhone Station dispone di una radio FM, con quattro stazioni memorizzabili, e di una presa Line In a cui collegare via minijack una qualsiasi altra sorgente audio. Infine, il dock Nilox può ricevere stream musicali provenienti da un dispositivo che adotti il profilo Bluetooth A2DP, quindi ad esempio anche da un Mac con Snow Leopard. La resa sonora è quella che è: sufficiente se consideriamo il dock Nilox una radiosveglia, carente se lo giudichiamo come un sistema audio. In confronto, e opportunamente, appaiono ricche le funzioni della sveglia. Si possono definire due allarmi diversi, decidendo anche distintamente se riprodurre la musica dell'iPhone, attivare la radio FM o emettere un segnale acustico. Tutte le impostazioni sono molto semplici, con – almeno nell'esemplare da noi provato – un inghippo: si può impostare un allarme perché riproduca musica dall'iPhone solo se questo è presente nel dock, ma comunque questa impostazione si perde e viene sostituita dall'allarme acustico non appena lo estraiamo dal dock (e riposizionarvelo non fa tornare l'impostazione iniziale). La sveglia ha altre tre funzioni: Snooze rimanda l'allarme di nove minuti; Nap permette un "sonnellino" da 15 a 60 minuti, dopodiché sarà attivata una sorgente audio; Sleep fa il contrario, lasciandoci ascoltare la nostra sorgente del momento per poi spegnerla automaticamente entro al massimo un'ora.

—Francesco Pignatelli

Io suono con iRENT!

Dario Piana | myspace.com/deepiana

 Logic 9 Master Pro | Ableton Certified Trainer & Ableton Live testimonial | Allen&Heath testimonial

Venticinque anni di consolle in centinaia di club dove propone un dj set ritmico ed eclettico di house con contaminazioni deep, afro, elettroniche, jazz e funk. Come giornalista collabora con Computer Music & Project Studio. Oggi Dario Piana è uno dei maggiori dj e collezionisti internazionali di vinili rare grooves, jazz, funky, bossanova e colonne sonore.

Oltre a tutto questo riesce a trovare anche il tempo di collaborare attivamente con Cuordimela per corsi e consulenze audio.

VENDITA | ASSISTENZA | NOLEGGIO | CONSULENZA | ACCESSORI

CuordiMela

Rivenditore Autorizzato

foto: www.whiteboxda.com

iRent di Cuordimela è rivolto ai **professionisti** e alle **aziende** e permette di noleggiare a lungo termine [12/24/36 mesi] hardware, software, periferiche e accessori pagando un **canone periodico**. Ogni fattura è **totalmente deducibile**. Con **iRent** si paga **l'uso e non la proprietà dei beni**.

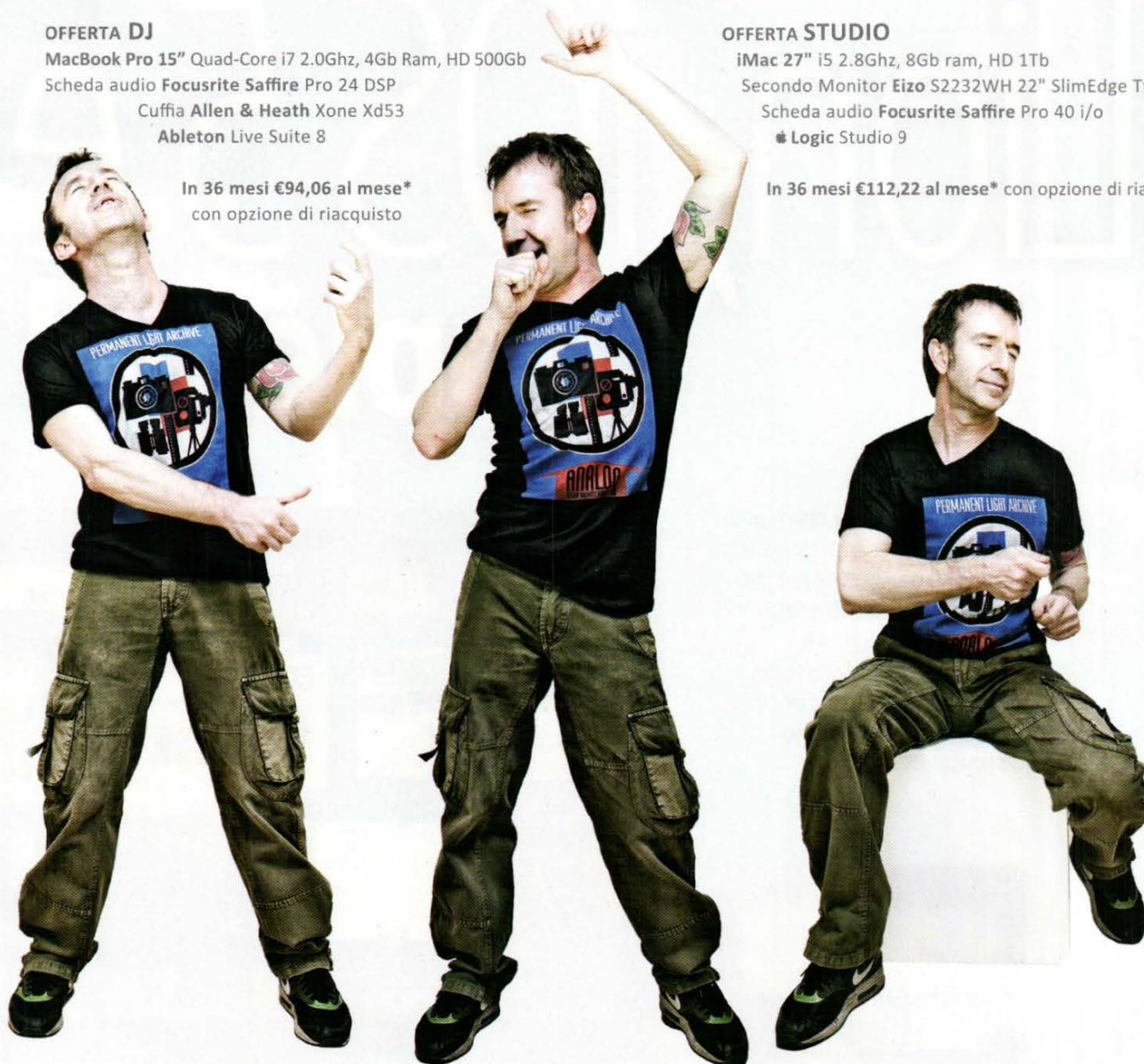
OFFERTA **DJ**

MacBook Pro 15" Quad-Core i7 2.0Ghz, 4Gb Ram, HD 500Gb
Scheda audio **Focusrite Saffire** Pro 24 DSP
Cuffia **Allen & Heath** Xone Xd53
Ableton Live Suite 8

In 36 mesi €94,06 al mese* con opzione di riacquisto

OFFERTA **STUDIO**

iMac 27" i5 2.8Ghz, 8Gb ram, HD 1Tb
Secondo Monitor **Eizo** S2232WH 22" SlimEdge Tft Lcd
Scheda audio **Focusrite Saffire** Pro 40 i/o
Logic Studio 9

In 36 mesi €112,22 al mese* con opzione di riacquisto

*La rata comprende **AppleCare**, installazione e consegna. I beni hanno copertura assicurativa **Full Risk.** È prevista l'**opzione d'acquisto** alla scadenza. I prezzi sono **IVA esclusa**.

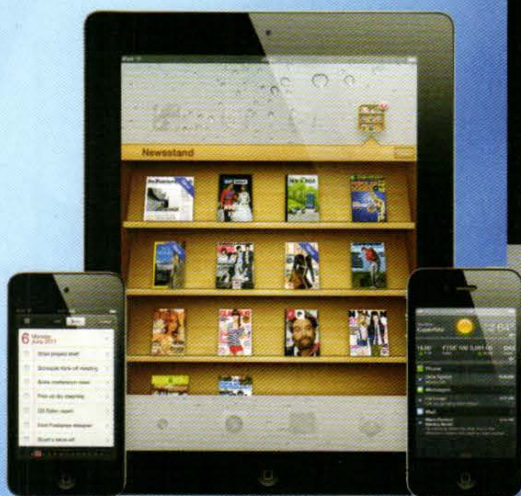
Informazioni più dettagliate su **www.cuordimela.it** sezione iRENT

SOLUZIONI per il tuo business

Cuordimela_Via Poggibonsi,14_20146 Milano_Tel.02 48713244

_FOCUS

Lion, iOS 5 e l'Apple del

Cambia la filosofia che ispirò Steve Jobs ai tempi del primo iMac: il computer non è più il centro della nostra vita digitale, questo ruolo adesso è svolto dalla Rete. Apple lo ha capito e, ancora una volta, sta dettando la strada da seguire

iCloud: dopo-Mac

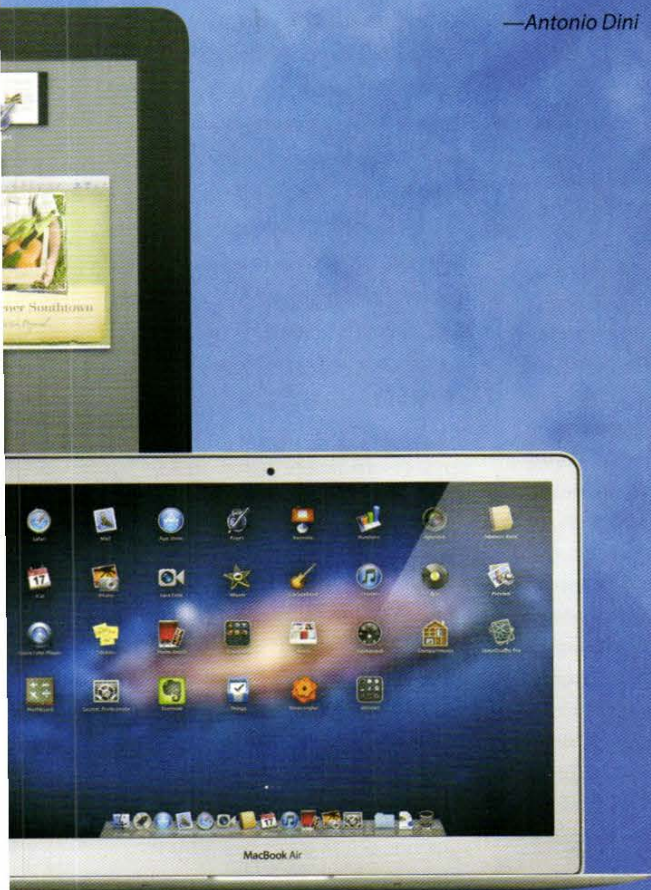
—*Antonio Dini*

Sono state talmente tante le novità presentate da Steve Jobs alla Worldwide Developers Conference 2011 di San Francisco, che si fa quasi prima a cominciare da quello che non è stato presentato. O a parlare della strategia che c'è dietro. O di quali saranno gli obbiettivi di lungo periodo. Ma il punto è che, ancora a distanza di qualche settimana da quegli annunci, si continuano a raccontare solo alcune delle cose che arriveranno e non le altre. Perché, diciamocelo subito chiaro: Apple ha presentato non uno, ma sostanzialmente tre sistemi operativi. Il primo è OS X 10.7 Lion, già visto ma adesso veramente sulla rampa di lancio, poi iOS 5 (che porta con sé un bagaglio di novità, disponibili dal prossimo autunno) e infine iCloud, che è parecchio diverso da come ce l'eravamo immaginato tutti quanti, ma che invece dentro ha risorse e sorprese non da poco: segna sul serio il debutto di Apple nel mondo del cloud computing e ha cominciato a essere disponibile fin dal primo momento, con il culmine delle funzionalità abilitate a partire da questo autunno, quando arriverà iOS 5.

A proposito di OS X, avete notato che prima ho scritto OS X 10.7 anziché il convenzionale Mac OS X 10.7? Non è un refuso né una sottigliezza: Apple ha (silenziosamente) tolto "Mac" dal nome del sistema operativo. Proprio come aveva fatto a suo tempo con il vecchio "iPhone OS", diventato "iOS". E come ben sappiamo, Apple non fa mai niente per caso. Pensate a quali possono essere le implicazioni solo di questa mossa: gigantesche. Potremmo aver visto mettere la prima, silenziosa pietra del sistema operativo unico del futuro: domani (perché Lion è per oggi) potrebbe essere il momento di un nuovo sistema unico, che faccia da bilancia basculando tra dispositivi Post-Pc e i-dispositivi, come iPhone, iPad e iPod. Chi può dirlo?

Steve Jobs ci ha insegnato, a noi che lo seguiamo da molti anni, che tutto conta, che nei dettagli di quel che dice e mette in atto Apple c'è la spiegazione delle strategie presenti e future; è arrivato il momento di andarle a vedere.

Addio, digital hub

Cos'è successo a San Francisco, nell'ala West del Moscone Center? Perché possiamo definirlo un altro passaggio storico del cammino di Apple? Presto detto: cambia tutto.

Proviamo a mettere ordine, senza però seguire il filo delle presentazioni di Apple – che avrete letto e riletto un po' da tutte le parti – per dare un senso unitario al cambiamento. Emergono aspetti inediti della filosofia di Apple ed emerge soprattutto la volontà di procedere con un cammino che altrimenti – si potrebbe dire – pare scontato e destinato a svanire nel tempo.
In particolare, Steve Jobs ha chiarito un aspetto fondamentale: il Mac fa un passo indietro. Questo è uno di quegli eventi da far venire il raffreddore ai diavoli dell'inferno congelato, come dicono gli americani. Il Macintosh è stata la più importante creazione di Apple, ha definito l'azienda, sia con Steve Jobs sia senza, ha fatto partire la rivoluzione dell'informatica personale e continua a giocare un ruolo chiave. Ma non ha più il compito che aveva in passato: non è più il centro dello stile di vita digitale, il "mozzo" attorno al quale ruotano tutti gli altri apparecchi e servizi. Una volta il Mac era il centro di gravità, la nave-madre da cui si dipartivano tutte le altre attività e gli altri dispositivi. Era un'ottima soluzione: con il modello "hub-spoke" Apple ha permesso agli utenti di tenere in ordine la precedente fase della rivoluzione digitale. I contenuti (foto, video, musica, poi tutto il resto: documenti di ogni genere, immagini di vario tipo, altre cose che solo la fantasia – e il software esistente – possono limitare) sono aumentati e il flusso prima impetuoso e adesso incontrollabile di dati è cresciuto senza troppi problemi. L'esperienza dell'ultimo decennio per chi è utente Mac, iPhone, iPod e iPad è stata notevole; nel tempo, però, la qualità di questa esperienza ha cominciato a degradare. Limiti dei computer? Cattivo funzionamento del software? Servizi come iTools, .Mac e poi MobileMe non all'altezza? Certamente sì, ma c'è anche un dato oggettivo che dobbiamo tenere in considerazione. Adesso la mole di informazioni non è più gestibile perché sono troppi i computer e gli apparecchi elettronici in gioco. Possiamo acquistare musica e libri, scattare foto, girare video, ricevere mail, segnare contatti sulla nostra rubrica e impegni sull'agenda con una pluralità enorme di strumenti. E poi cercare quelle informazioni su altri apparecchi che non abbiamo avuto modo di sincronizzare. È insomma, per dirla in modo esplicito, un gran caos; non a caso la sincronizzazione è uno dei più grandi temi della scienza informatica, che tiene impegnate da decenni le migliori menti del settore.
Cosa fare, allora? Apple pensa di avere una soluzione e proprio su questa ha costruito la sua visione strategica per il prossimo decennio: basta Mac come "centro" del nostro stile di vita digitale, dunque, e benvenuto al cloud computing. Sulle pagine di *Applicando* ne abbiamo parlato già da qualche anno, andando a scomodare persino campioni come Google e Amazon (le due aziende che, assieme a Salesforce.com e in parte a IBM e HP, hanno maggiormente legato i loro destini all'informatica via Internet) e quindi "scopriamo" le funzioni di iCloud senza essere digiuni della materia. Anzi, azzardando un primo giudizio: quel che Apple propone è in effetti nuovo, anche per realtà come Google e Amazon. Apple, in sostanza, sostituisce al Mac la Rete. O meglio, sostituisce a iTunes la Rete. Tutto questo anche grazie al suo nuovo e gigantesco data center costruito in Carolina del Nord, al non modico prezzo di un miliardo di dollari, che si aggiunge ai due già esistenti. Ma il data center per il cloud computing

un nuovo campus per Apple

Ci sarà anche un auditorium per i keynote nella nuova sede Apple di Cupertino– 24 ore dopo la presentazione di San Francisco per la WWDC, il CEO di Apple è andato di fronte al consiglio comunale di Cupertino, dove ha sede Apple Inc. – anche questo un nome cambiato da Apple Computer a una forma più sintetica e rispondente alla verità, dato che più della metà del fatturato di Apple non deriva più dai Mac – e ha annunciato il suo progetto. L'azienda cresce e Steve Jobs vuole creare un nuovo, gigantesco campus a forma di cerchio, alto quattro piani e capace di ospitare più persone, compattando gli edifici esistenti dell'attuale sede, riducendo l'area occupata, aumentando il verde, rendendo l'area più ricca: l'azienda vuole sistemare 13mila nuovi dipendenti, aumentando del 20% lo spazio ma facendo crescere anche il verde del 350%, con un aumento specifico del 60% degli alberi e una diminuzione della superficie a parcheggi del 90% (le auto andranno sotterra), con una riduzione del 30% della superficie edificata.
È una tipica mossa alla Apple, che ha imparato dai suoi negozi a costruire, e ora vuole creare quello che Steve Jobs definisce "un edificio rilevante anche dal punto di vista architettonico": un po' com'è successo con i negozi di cristallo a New York e a Shanghai. Ad esempio, in tutto l'edificio non ci sarà una lastra di vetro esterno dritta: saranno tutte curve, un preziosismo architettonico ma anche tecnologico. Quel che ci importa di questa struttura, che sarà pronta nel 2015, è che al suo interno ci sarà finalmente "un auditorium grande abbastanza da permetterci di portare a Cupertino gli eventi come il keynote della conferenza che si è tenuta ieri", ha detto Steve Jobs riferendosi alla WWDC. E il futuro, a partire dalla WWDC 2015, o al massimo dalla WWDC 2016, potrebbe essere proprio quello: un trasloco a Cupertino, in una nuova, fantascientifica e innovativa struttura.

non è solo "un hard disk su Internet". È molto di più, e le conseguenze, come vedremo, sono notevoli.

Il nuovo centro è la Rete

Partiamo dalle diversità rispetto alla concorrenza: Apple, con iCloud, fa fare un passo indietro al Mac e afferma che il nuovo centro è la Rete. Quindi, tutti i contenuti e le informazioni passano o risiedono nella Rete. La prima e più importante differenza è qui, tutto il resto è conseguenza: quando scatteremo foto con il nostro iPhone 5, quando arriverà (o con gli esistenti iPhone 3GS e 4), l'immagine verrà immediatamente e invisibilmente spedita a iCloud, che si preoccuperà di trasferirla a tutti i nostri altri dispositivi: iPad, iPod touch, Mac, Pc. Non è necessario avere tutti questi apparecchi (magari!); basta semplicemente la coppia iPhone-Pc. O Mac-iPhone. O iPhone-iPad.
Il trasferimento sarà invisibile e rapido – banda permettendo –, consentendo di avere la stessa immagine ovunque, grazie a Photo Stream. Apple usa la Rete come "pivot": da là passano le immagini. Le foto che appaiono sui vari iPhone, iPad e iPod touch in Photo Stream (funzionalità che sarà integrata nell'App Immagini su tutti i dispositivi iOS, ma anche in iPhoto su Mac e nella cartella Immagini su Pc) sono le ultime mille. Per conservarle è necessario archiviarle in un album; sono infatti mille che scorrono: quando arriva la milleunesima, la prima "esce" dalla Rete e viene cancellata. L'archiviazione "seria" si fa su Mac o su Pc. Le nuove foto nella nuvola verranno conservate da iCloud per 30 giorni ciascuna, a prescindere dal numero presente nell'album, e poi eliminate automaticamente. Quindi, a differenza di altri sistemi, non c'è un archivio illimitato: dobbiamo preoccuparci noi di archiviare una copia nella libreria locale. I computer, Mac e Pc, manterranno – secondo quanto spiegato da Apple – tutte le foto da Photo Stream, poiché hanno uno spazio di archiviazione maggiore. L'iCloud storage si applica invece per tutti gli altri tipi di contenuti: contatti della rubrica, calendari e appuntamenti, documenti di iWork o delle applicazioni che sfrutteranno le API iCloud. La regola del mille vale solo per le foto. Rimane ovviamente il limite dei 5 GB disponibili per ogni utente su iCloud e Photo Stream non rientra in questo spazio.
Analizzeremo nel dettaglio con una prova pratica, e vi racconteremo, tutte le caratteristiche e le funzionalità del servizio non appena esso sarà disponibile.
Se il Mac fa un passo indietro e iTunes diventa iCloud – nel senso che, anziché verso iTunes, i dati adesso vengono sincronizzati dai dispositivi

iTunes nel cloud è un esempio significativo del funzionamento di iCloud: i brani che acquistiamo, da qualsiasi dispositivo, vengono scaricati da iCloud su tutti gli altri nostri device o restano comunque a disposizione per il download

direttamente verso iCloud, ma iTunes rimane e serve sempre – allora c'è la possibilità di fare una cosa nuova con i nostri apparecchi Post-Pc: utilizzarli senza bisogno di avere un personal computer. Primo fra tutti l'iPhone, ma anche l'iPad. La funzione "PC Free" vuol dire proprio questo: si compra l'iPhone, lo si accende, si inserisce il nostro nome utente e la nostra password, e iCloud lo riconosce, cominciando a scaricare le nostre informazioni sull'apparecchio. Proprio come fa Google con i suoi telefoni Android e con i computer basati su Chrome OS. Con la differenza che in questo caso le informazioni risiedono sia in Rete sia sul telefono, in forma permanente (limiti di memoria fisica considerati, come dicevamo); e che il sistema funziona in background, cioè senza bloccare le altre funzionalità quando deve sincronizzare.
La funzione PC Free non si ferma qui, però. Perché consente di gestire non

Due schermate di iOS 5. A sinistra il Notification Center, il sistema integrato di consultazione delle notifiche, e i nuovi metodi di visione di queste ultime. A destra iMessage, che estende il servizio di messaging dell'iPhone a tutti i dispositivi con iOS 5

solo tutti gli aggiornamenti dei software che si acquistano e il download di software già acquistati ma non scaricati su questo particolare apparecchio, ma anche il backup dei suoi dati. Ciò vuol dire: informazioni come rubrica e calendari, SMS, applicazioni, foto, video e musica, ma anche i dati delle applicazioni di terze parti (i record di un videogame o gli appunti presi con un software di scrittura). Il tutto, sempre via iCloud.
E soprattutto gli aggiornamenti del sistema operativo. Cioè, sarà possibile aggiornare il sistema operativo di iPhone e iPad "over-the-air", tramite connessione Wi-Fi. Niente più cavi, niente più personal computer.
Rendere gli i-Apparecchi indipendenti dal computer è un grande vantaggio, anche e soprattutto per quei paesi in cui i Mac o i Pc non abbondano nelle case. Parliamo di Cina, come ha mostrato Apple in una schermata, con il 70% delle case prive di computer, ma anche di Italia, con il 30% (o probabilmente più) di case senza Pc. Per tutti questi utenti un iPhone, e soprattutto un iPad, potrebbe essere il primo approdo delle nuove tecnologie sul quale far sbarcare i novizi digitali.
Per riuscirci, Apple utilizza con gli aggiornamenti una tecnica già sperimentata nei backup: aggiornamenti delta, il parametro statistico che misura la variazione tra due grandezze; per gli informatici vuol dire la differenza tra il codice installato e quello da installare: l'aggiornamento infatti non prevede che venga scaricato tutto il nuovo codice, ma solo le parti che cambiano rispetto a quelle già presenti sul telefono o sull'iPad. In questo modo si devono spostare molti meno bit, la procedura è più veloce, i risultati migliori, la gente più felice.
Per farcela, Apple non solo deve mettere in piedi iCloud, ma anche un nuovo sistema operativo per quanto riguarda gli apparecchi post-Pc. Ecco dunque la principale funzione alla base di iOS 5, che è stato distribuito subito agli sviluppatori e che sarà a disposizione del pubblico (cioè noi) a partire dal prossimo autunno.
A quanto pare, gratuitamente.

Le novità di iOS 5

Dentro iOS 5 c'è un monte di cose, per così dire. E non stiamo parlando degli annunci per gli sviluppatori, che adesso si vedono arrivare una nuova infornata (sono 1.500) di API, i "ganci" per programmare il software che girerà nel nuovo sistema operativo, e tutti i tool collegati: Apple ha ovviamente rilasciato anche i kit di sviluppo, oltre alle anteprime di Lion, iOS 5 e iCloud, agli sviluppatori a San Francisco e poi nel resto del mondo. Dentro iOS 5 ci sono 200 funzioni che innovano, oltre a quelle per la gestione del cloud. Quelle presentate a San Francisco sarebbero bastate per un articolo lungo il doppio di quello che state leggendo; di PC Free e degli aggiornamenti "over-the-air" si è già detto, le altre novità descritte alla WWDC sono le seguenti.
Notification Center– Centralizza i messaggi che si ricevono sia via SMS sia attraverso le notifiche dei software più alcuni widget, in un modo simile – ma più elegante e completo – a quello usato da Android per i telefoni.
iMessage– È un sistema di messaggistica che manda in pensione la rudimentale chat interna a tutti i BlackBerry, permettendo ai 200 milioni di utenti iOS di mandarsi messaggi di testo in tempo reale, video, immagini e foto.
Newsstand– Una edicola che permette di centralizzare tutti gli abbonamenti a giornali e riviste digitali, facendo scaricare in background l'ultima edizione quando

disponibile e permettendo così di avere una fruizione forse più "efficace" dell'informazione tradizionale su iPad e iPhone, rispetto a quella finora tentata dalle case editrici di tutto il mondo.

Twitter– Il servizio di social network diventa praticamente integrato all'interno del sistema operativo, si potrà inviare un tweet da molte applicazioni di sistema.

Reminders– Il To-Do per organizzare le cose da fare, tramite liste multiple, e sincronizzato con iCal e Outlook. Gli alert ora possono essere impostati anche in base alla posizione geolocalizzata dell'iDispositivo.

Fotocamera– Acquista una nuova modalità di funzionamento (adesso è azionabile anche a schermo bloccato e con un pulsante "fisico", cioè quello per aumentare il volume di iPhone 4) e miglioramenti per la gestione dell'esposizione e della messa a fuoco, oltre alla griglia opzionale per centrare meglio le inquadrature.

Mail– L'App per l'e-mail è stata potenziata; si possono creare e cancellare folder anche in remoto, è possibile "flaggare" i messaggi, si fa una ricerca molto più potente, c'è un miglior controllo verticale per iPad, il supporto a S/MIME.

GameCenter– È ora più strutturato e permette di raccomandare nuovi giochi agli amici.

AirPlay Mirroring– Per iPad 2: si può visualizzare sullo schermo della TV, via Apple TV, quel che c'è sul display di iPad.

La tastiera dell'iPad– La tastiera virtuale dell'iPad può essere spezzata in due, per essere azionata con i pollici senza perdere la presa sull'apparecchio.

Safari Mobile– È già il browser mobile più popolare (65% di mercato diretto, il 27% di Android può esservi sommato perché il suo browser utilizza anch'esso WebKit); ora arrivano i tab, una maggiore velocità nella gestione di tutto, la funzione Reader simile a quella di Safari per Mac (che consente di unire più schermate di un articolo in un'unica pagina, priva di pubblicità e altri elementi che distraggano dal solo testo) e la funzione Reading List: si salva in locale una pagina da leggere successivamente, magari quando non c'è connessione, e la lista di pagine salvate viene sincronizzata automaticamente tramite iCloud, permettendo di leggerle anche sugli altri apparecchi, iOS o OS X.

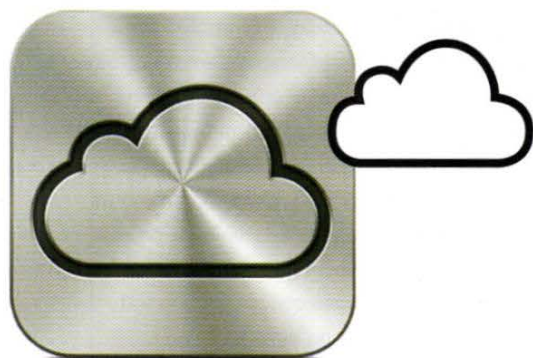
Altre due novità di iOS 5: Newsstand, uno scaffale virtuale che consente di organizzare gli abbonamenti a quotidiani e riviste, e la nuova App Reminders, che può aiutare a gestire i propri impegni e le cose da fare

Rivoluzione iCloud

Abbiamo detto che iCloud fa girare tutto quanto attorno alla nuvola. E abbiamo capito che ciò avviene tramite una serie di servizi preesistenti, ma riscritti e migliorati: rubrica, calendario, posta elettronica. Steve Jobs ha candidamente ammesso che Apple ha imparato dai suoi errori e che le nuove funzionalità sono state migliorate sotto tutti i punti di vista.

È una visione consumer, perché tutto, qui (prodotti e servizi) è pensato per gli utenti consumer, anche se c'è stato un angolino dedicato al mondo aziendale e scolastico. OS X Lion Server sarà solo un'estensione rispetto alla versione base: ci sarà una unica versione (Lion) che diviene adatta alla gestione come server se si comprano delle applicazioni aggiuntive (a 39,99 euro). Anticipiamo una cosa relativamente a OS X 10.7: anche questo si installerà passando dal web. Quando tra pochi giorni sarà possibile comprarlo al prezzo incredibile di 23,99 euro, si passerà dal Mac App Store: ci vorrà un download da 4 GB, quindi bisognerà attrezzarsi per la connettività, ma poi si farà tutto senza bisogno di CD o DVD. Una rivoluzione, perché Apple diventa ufficialmente la

aggiornare a Lion

L'aggiornamento a OS X Lion sarà rilasciato su Mac App Store– Lion sarà disponibile come aggiornamento di Mac OS X 10.6 al prezzo di 23,99 euro e Apple informa che bisognerà aggiornare il Mac all'ultima versione di Snow Leopard, prima di fare l'upgrade a Lion. I requisiti di sistema resi noti sono più restrittivi rispetto a quelli di Snow Leopard: Lion richiederà un Mac con processore Intel Core 2 Duo, Core i3, Core i5, Core i7 o Xeon e 2 GB di RAM.
OS X Lion Server richiederà a sua volta Lion e sarà disponibile anch'esso sul Mac App Store, al prezzo di 39,99 euro. Per quanto riguarda l'aggiornamento Up-To-Date, ecco quanto riporta il comunicato ufficiale Apple: "L'aggiornamento Mac OS X Lion Up-To-Date è disponibile senza costi aggiuntivi sul Mac App Store per tutti i clienti che hanno acquistato un nuovo sistema Mac valido ai fini dell'iniziativa da Apple o presso un Rivenditore Autorizzato Apple il 6 giugno 2011 o in data successiva. Gli utenti devono richiedere l'aggiornamento Up-To-Date entro 30 giorni dalla data d'acquisto del computer Mac. I clienti che acquistano un Mac valido ai fini dell'iniziativa tra il 6 giugno 2011 e il giorno in cui Lion sarà disponibile sul Mac App Store avranno 30 giorni dalla data di rilascio ufficiale di Lion per inoltrare la richiesta". Maggiori informazioni su **www.apple.com/it/macosx/how-to-buy**.

prima azienda al mondo a distribuire il suo software, compreso il sistema operativo, integralmente via Internet. Torniamo a iCloud. Anche per questo, dopo aver trattato il senso del prodotto, una sintesi delle novità: tutti i servizi MobileMe vengono riscritti e integrati dentro iCloud. Posta, calendari, rubrica, tutti in modalità push. Apple farà vedere a settembre come si svolgerà la migrazione degli utenti MobileMe. Ovviamente iCloud sarà gratis, c'è tempo fino a metà del prossimo anno per organizzarsi – fino ad allora dureranno le proroghe gratuite di MobileMe – e ovviamente i servizi aggiuntivi (caselle secondarie, spazio di storage oltre i 5 GB previsti da iCloud e via dicendo) si pagheranno.

App Store e iBook Store (adesso integrato dentro iTunes) fanno vedere sugli apparecchi portatili tutte le App comprate ma non installate, in maniera tale che si possano scaricare senza spese aggiuntive. Invece iCloud fornirà, come si diceva, le funzioni di backup per gli i-Apparecchi, e di storage fino a 5 GB per documenti (Apple non calcola nei 5 GB musica, App e libri acquistati). Tutto quel che va archiviato su iCloud va a popolare automaticamente tutti gli altri dispositivi (Mac, Pc, iPhone, iPod touch, iPad) registrati dallo stesso utente. Le mille foto che vengono sincronizzate fanno parte del servizio che Apple chiama iPhoto Stream e che vede in iOS 5 anche un radicale potenziamento delle funzioni di gestione e editing delle foto digitali, per quelli che vogliono fare tutto senza bisogno di avere un computer. Infine, la coppia "iTunes in the cloud" e iTunes. Ecco come funziona: si compra la musica su iTunes e questa, automaticamente, è disponibile per tutti gli altri apparecchi. Attenzione, questo non vuol dire musica in streaming: Apple offre in più, per chi vuol fare il salto nella nuvola, anche la possibilità di avere tutta la propria musica (senza praticamente limiti) in iCloud a 24,99 dollari l'anno. Apple controlla se ha disponibili nel proprio catalogo le canzoni che noi ci siamo procurati, ad esempio comprando nel tempo i CD e importandoli in iTunes, e ce le offre dalla nuvola – previo abbonamento – a qualità di tutto rispetto: 256 kbps AAC senza DRM (come per tutti gli altri brani acquistati su iTunes, anch'essi a questa qualità e senza lucchetto digitale). Purtroppo, almeno per un po' di tempo, iTunes Match sarà limitato solo agli USA: le case discografiche – che, detto senza astio, fanno di tutto per rendere la vita pressoché impossibile ai loro clienti – stanno ponendo molti problemi a rilasciare licenze e accordi generali: Apple ci metterà un po' di tempo, ammesso che ci riesca, per estendere il servizio a tutto il mondo.

Lion: qualche dettaglio in più

Visto tutto quel che succede con la nuvola di Apple e con iOS 5, rimane un ultimo fronte da sviscerare rapidamente. Cosa accade con OS X Lion? Molte cose. Prima una brevissima nota, che serve da introduzione a questo discorso.
Su iOS compare anche una nuova "gesture" che permette di attivare il multitasking senza dover fare doppio clic sul pulsante Home. Una piccola, grande vittoria, dato che lo scrivevamo proprio su queste pagine qualche mese fa: presentando iPad 2, Apple ha fatto solo l'errore di non togliere il pulsante, adesso eliminabile tramite gesture più raffinate dell'iOS. Ebbene, un primo passo è stato fatto.
Le gesture, i gesti con i quali si

attivano le funzionalità di iPad e iPhone, sono sempre più importanti anche per OS X. Infatti, si potrebbe dire con una battuta che durante il keynote Apple, e Steve Jobs in particolare, si sono presi la libertà di mandare in pensione il mouse. Proprio quel mouse che Apple stessa aveva reso un prodotto di serie per tutti quanti, con l'introduzione del Macintosh nel 1984. Adesso, Lion funziona con un sacco di gesti: swipe, tap, doppio tap, pinch. Si può effettuare lo zoom, si passa da un'applicazione all'altra, si attiva Mission Control o Launchpad, si fa praticamente tutto grazie all'esperienza che Apple ha fatto con iOS. Tanto che se ne va sicuramente in pensione anche la barra di scorrimento laterale: compare solo quando serve, dando più spazio per le finestre. E arriva il tutto-schermo (full-screen), che Apple aveva già anticipato, più o meno con tutte le altre funzioni di Lion presentate in precedenti occasioni.

Ci sono un Mac App Store potenziato, che in sei mesi è diventato il primo negozio per la vendita di software negli USA, davanti ai negozi (fisici) di Best Buy, Wal-Mart e Office Depot. Qui la novità è soprattutto la possibilità degli aggiorn amenti delta, delle notifiche push per gli update, della sandbox per la sicurezza e degli acquisti in-App estesi anche alle applicazioni di Lion.

Le "solite" funzioni rivoluzionarie per Lion: Resume (il Mac torna allo stato in cui lo si è spento), AutoSave (fa tutto lui) Versions (il Time Machine dei singoli documenti), tutto integrato in maniera più elegante rispetto alle versioni preliminari di Lion viste in precedenza.

AirDrop diventa il sistema per eccellenza con cui scambiarsi documenti senza fili e senza configurazioni (ma in via crittata) tra Mac nella stessa stanza. Sembra magico, e un po' lo è: utilizza le particolarità degli ultimi chipset Wi-Fi, che consentono di "vedere" le altre schede attive presenti e aprire un canale peer-to-peer.

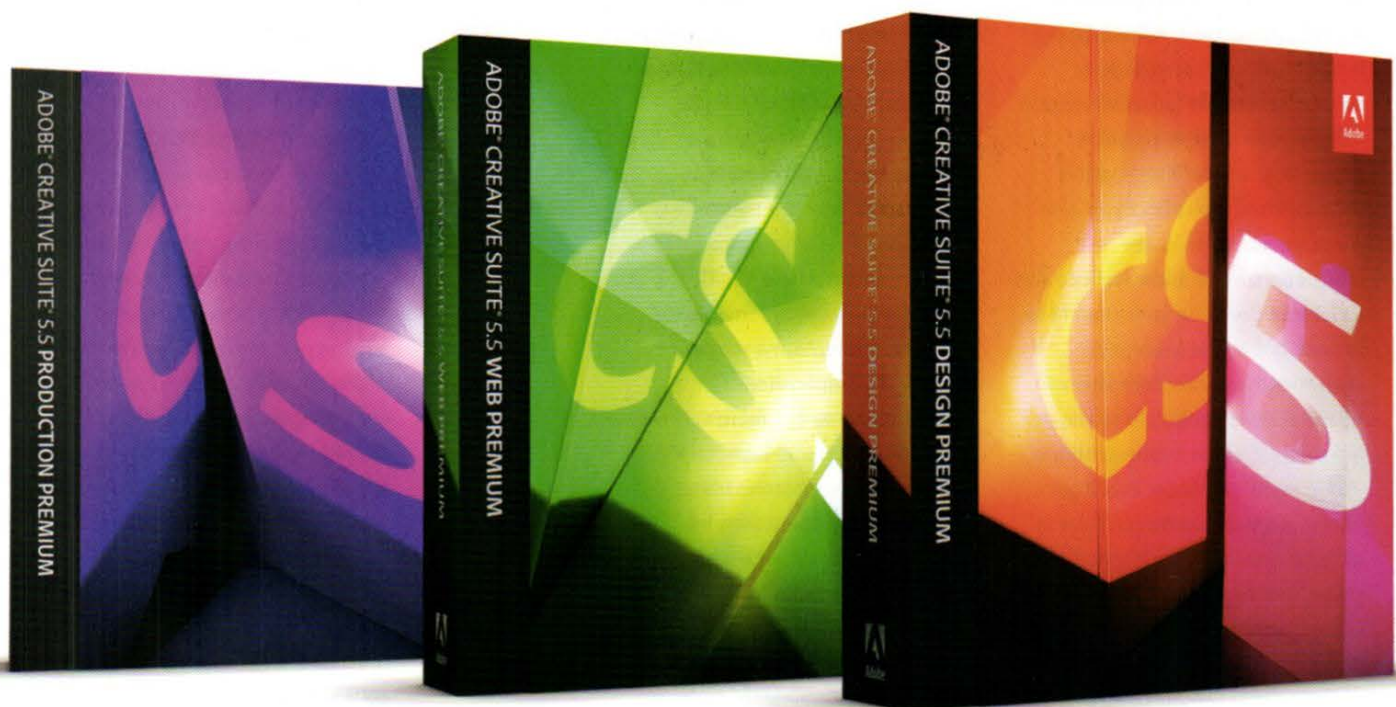
Infine Mail, che come sappiamo è uno dei pezzi importanti del sistema operativo: adesso guadagna funzioni simili a quelle di Mail di iOS, più potenziamenti per la ricerca, la possibilità di riorganizzare le conversazioni e di semplificarne la visualizzazione. La ricerca con tag, presente anche su Mail di iOS, promette di essere estremamente avanzata e potente, ma senza bisogno di complicazioni.

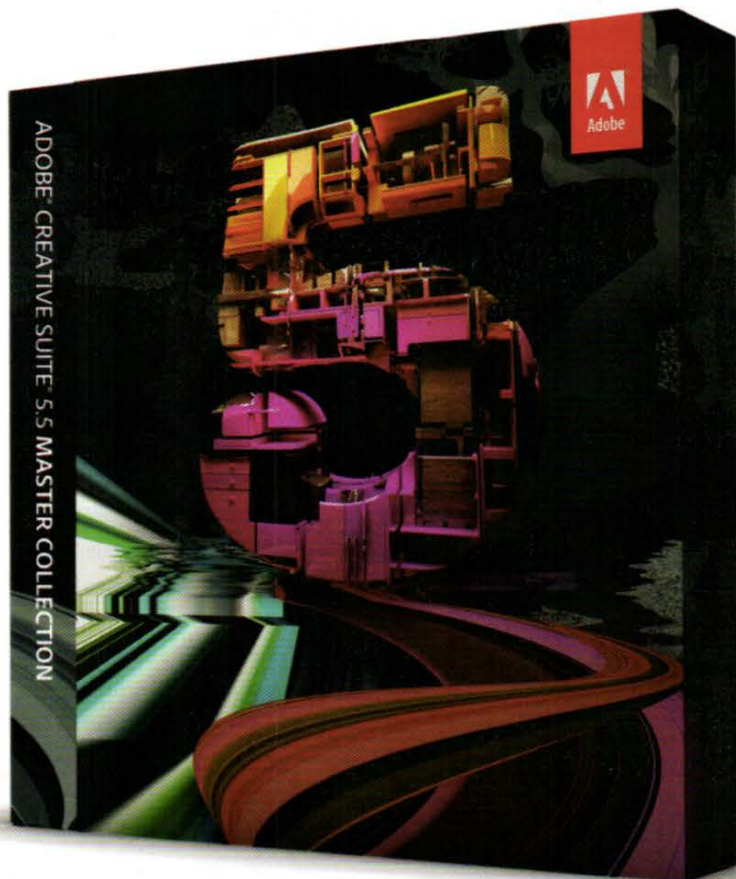
È impressionante il numero di novità presentate in un solo keynote, e le analisi che se ne possono trarre. Apple, in questi ultimi anni, ha aumentato radicalmente la sua presenza sul mercato: se ci si sposta in treno o si va in luoghi pubblici la presenza di apparecchi con la mela morsicata è letteralmente esplosa: sono ovunque, sempre più numerosi.

Il tasso di innovazione di Apple non accenna minimamente a rallentare e la presentazione della WWDC lo dimostra.

Ci sono molte altre cose che avremmo potuto raccontare, anche se pensiamo che l'essenziale per mettere ordine negli annunci degli ultimi giorni ci sia. Altri ne seguiranno, come alcuni sono già seguiti alla presentazione sul palco del Moscone Center, e completeranno ancora di più il quadro, ma questa è in linea di massima la cornice che emerge. Il momento per gli appassionati di Apple è storico, perché l'azienda cambia passo e apre a una nuova visione: con iCloud ora, Apple ha gli strumenti per competere ad armi pari, ma in maniera originale e forse innovativa, con gli avversari di ieri e di oggi. Con i nuovi sistemi operativi consentirà ai suoi apparecchi di raggiungere un nuovo livello di efficienza e funzionalità. Con l'energia e la tenacia di Steve Jobs, e del team che negli anni ha saputo mettere insieme, Apple, infine, ha la principale assicurazione sul futuro della sua capacità di innovare. E di continuare a "pensare differente".

Tra le novità introdotte in OS X con Lion c'è Mission Control, che combina in un unico ambiente le applicazioni a schermo intero, Exposé, Dashboard e Spaces

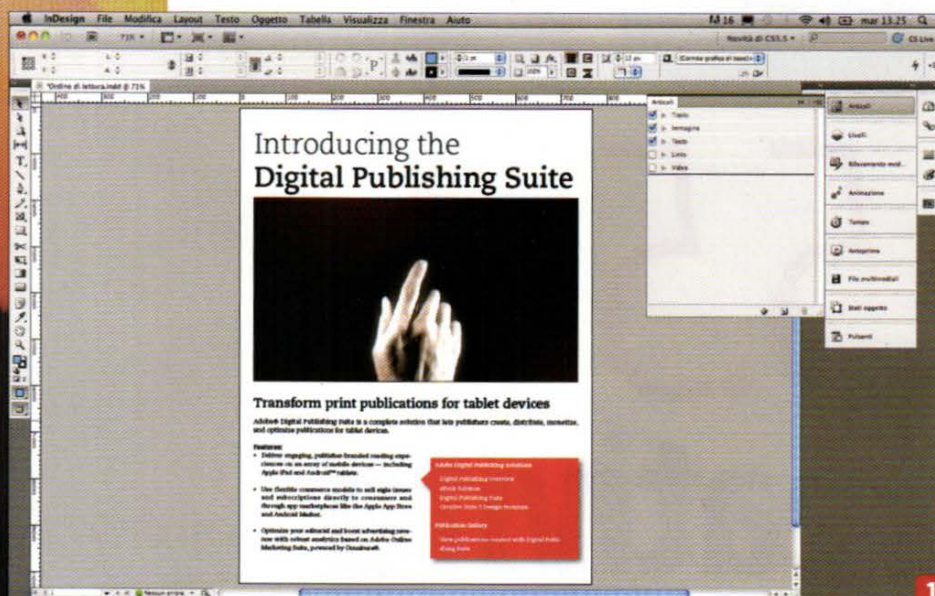
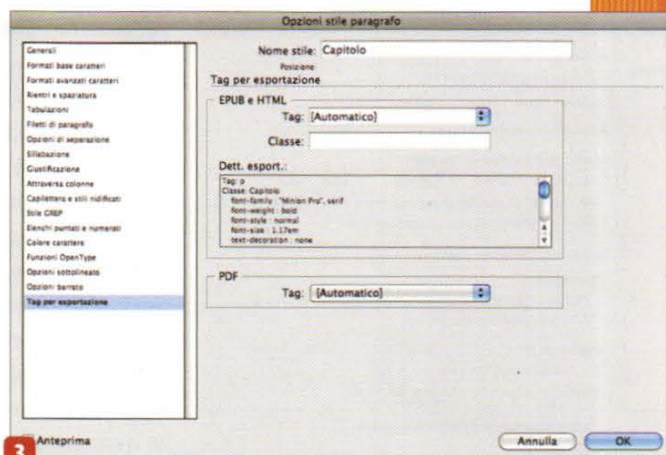
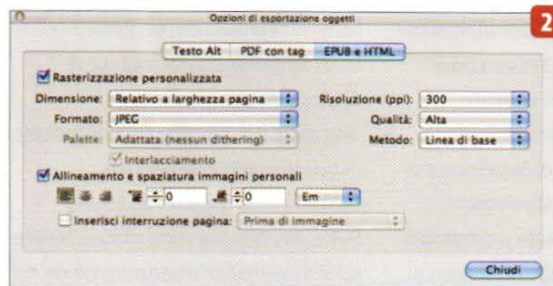
A poco più di un anno dall'uscita della Adobe Creative Suite 5, arriva la versione 5.5. Ci troviamo di fronte non a una major release, ma a un aggiornamento: l'impianto della CS5 rimane un po' per tutti i software, ma allo stesso tempo alcuni programmi sono stati potenziati e resi più funzionali

Adobe Creative le nuove frontiere

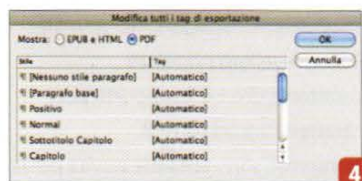
—Fabio Bernardi e Andrea Spinazzola

Dal rilascio delle suite Adobe CS 5.0 nell'aprile dell'anno scorso molto è cambiato; il mondo dell'editoria, e in generale quello della comunicazione, ha spostato orizzonti e punti di riferimento a una velocità impressionante, imposta dall'evoluzione tecnologica e dai nuovi dispositivi. L'introduzione dell'iPad e la scoperta del mondo dei tablet, il servizio di vendita di e-Book di Google e il progetto The Daily di Rupert Murdoch, sono solo alcune delle novità che stanno rivoluzionando il modo di distribuire informazioni. In questo scenario, i diciotto mesi di transizione tra una suite e l'altra sono stati considerati eccessivi per restare al passo con i tempi, ecco quindi la decisione di rilasciare una "dot release" che andasse a completare la già ricca dotazione di strumenti creativi messi a disposizione dalle soluzioni Adobe. È bene precisare che gli aggiornamenti non riguardano tutti i software contenuti nelle suite, le principali novità sono state introdotte in Dreamweaver CS5.5, Flash Professional CS5.5, Flash Catalyst CS5.5, Adobe Flash Builder 4.5, Adobe Premiere Pro CS5.5, After Effects CS5.5, Adobe Audition CS5.5, Device Central CS5.5, Media Encoder CS5.5, InDesign CS5.5 e Acrobat X Pro.
Per quanto riguarda la parte di design, tutto ruota attorno a InDesign CS5.5 e alla possibilità di trasportare i contenuti progettati per la carta stampata verso la nuova frontiera dei tablet e dei dispositivi mobili, oltre che del web. Cominciamo quindi proprio con l'esaminare le novità di quello che era un tempo un semplice programma di impaginazione.

Suite 5.5 della creatività

InDesign CS5.5

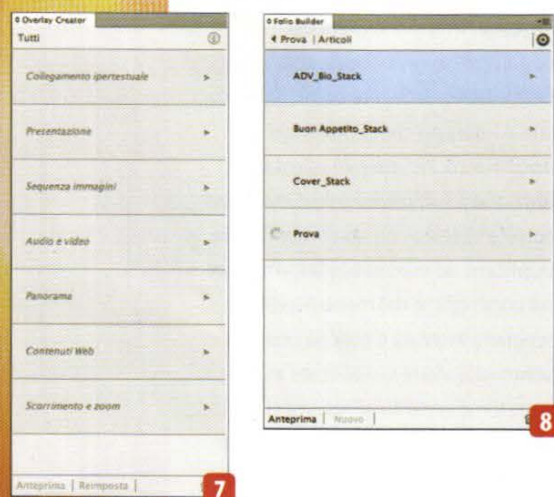
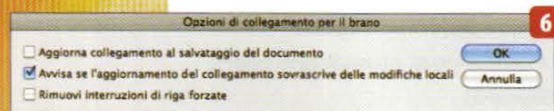
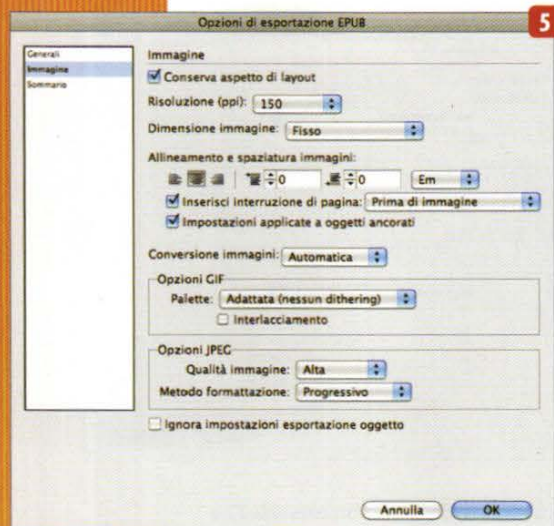
Quando si progetta una pubblicazione da veicolare su più media, risulta molto utile poter cambiare l'ordine di lettura del contenuto, per permetterne una migliore fruizione. Questo accade per gli EPUB così come per i PDF o i documenti. Fino alle versione CS5 di InDesign, si poteva cambiare l'ordine di lettura associando dei tag XML agli elementi di pagina per poi modificare l'ordine nel pannello Struttura. In modo più semplice e intuitivo, possiamo ora utilizzare il pannello Articoli di InDesign CS5.5 (**figura 1**). Selezionando un oggetto o un gruppo, possiamo aggiungere un nuovo articolo facendo clic sul pulsante Crea nuovo articolo ed è possibile aggiungere altri elementi di pagina ad articoli esistenti, previa selezione dell'oggetto e dell'articolo, oppure aggiungere in un'unica soluzione tutti gli oggetti contenuti nel documento.
In ogni momento possiamo cambiare l'ordine di lettura degli articoli semplicemente trascinando gli elementi all'interno del pannello Articoli. Allo stesso modo, possiamo spostare o aggiungere altri elementi di pagina negli articoli contenuti nel pannello. Una delle opzioni più apprezzabili è la possibilità di includere o meno gli articoli durante l'esportazione. Per farlo occorre selezionare o de-selezionare la casella di controllo accanto al nome dell'articolo oppure accedere alle Opzioni articolo dal menu del pannello Articoli. Quando esportiamo in formato EPUB o HTML possiamo ora scegliere di mantenere come ordine di lettura quello previsto nel pannello Articoli oltre a quello basato sul layout di pagina o sulla struttura XML.
Esportando un documento in formato EPUB, spesso molti degli oggetti contenuti, a causa della molteplicità di e-reader in circolazione e della loro diversa interpretazione del formato EPUB, sono visualizzati e formattati in modo diverso rispetto al documento originale. Un esempio classico è rappresentato dalla formattazione delle tabelle. Fino alle precedenti versioni, un espediente utilizzato per garantirne l'aspetto consisteva nel selezionare la cornice di testo contenente la tabella ed esportare in un formato grafico come il JPEG, inserendolo poi al posto della tabella. Questo "trucco" risolveva il problema della formattazione, ma impediva la possibilità di modificare i dati delle tabelle. La stessa cosa valeva per qualsiasi elemento grafico creato in InDesign.
Per risolvere questo problema e per rendere gli oggetti accessibili con l'aggiunta di testo alternativo o di tag, è ora possibile utilizzare le Opzioni di esportazione oggetti (**figura 2**). Le opzioni di esportazione degli oggetti vengono applicate alle cornici di testo, alle cornici grafiche e ai gruppi e possono sovrascrivere eventuali impostazioni di esportazione globali, come ad esempio la gestione delle immagini durante l'esportazione in formato EPUB.
InDesign 5.5 mette poi a disposizione una nuova modalità per ancorare velocemente gli oggetti a un punto preciso del testo. Sopra cornici, oggetti o gruppi, compare un piccolo quadrato blu: cliccando sul quadrato e trascinando nel testo è possibile ancorare gli oggetti con facilità e il punto di ancoraggio può essere poi modificato in qualsiasi momento.
Una delle questioni che da sempre ha interessato l'esportazione in formato EPUB o HTML riguardava la possibilità di associare gli stili di InDesign (paragrafo e carattere) alle classi CSS. Il problema è stato risolto introducendo la possibilità di mappare gli stili alle classi CSS, grazie all'opzione Tag per esportazione contenuta nelle Opzioni stile paragrafo (**figura 3**). Come impostazione predefinita, lo stile

1

viene mappato su un tag [Automatico]; in questa modalità InDesign assegna in automatico il tag HTML <p> e come classe CSS il nome dello stile di paragrafo. È inoltre possibile vedere i dettagli di esportazione della classe CSS, ad esempio la conversione della dimensione della font da punti a em. In alternativa, possiamo scegliere altri tag HTML standard dal menu Tag e associare una classe CSS personalizzata. I nomi delle classi sono utilizzati per generare le definizioni degli stili in fase di esportazione in formato EPUB o HTML, selezionando l'opzione Includi definizioni stili. La stessa cosa vale anche per i tag dei PDF: in questo modo possiamo creare PDF strutturati, basati su tag associati agli stili. È poi possibile modificare la mappatura di tutti i tag utilizzando l'opzione Modifica tutti i tag di esportazione del menu del pannello Stili di paragrafo (**figura 4**).

L'uso di InDesign per l'esportazione in formato EPUB ha da sempre sollevato pareri discordanti. Adobe stessa ha rilasciato nel tempo diversi documenti per spiegare come ottimizzare e risolvere alcuni problemi di compatibilità per i diversi reader. Per completezza di informazione, bisogna dire che i problemi di compatibilità riguardano solo una piccola parte dei reader in commercio, quelli che usano un sottoinsieme degli standard previsti dal formato EPUB definito

dall'International Digital Publishing Forum (**http://idpf.org/**) o quelli che si discostano dallo standard con formati proprietari. La maggior parte dei dispositivi si basano infatti sul software Adobe Digital Edition e quindi sono perfettamente compatibili con gli EPUB esportati da InDesign CS5.5: è possibile consultare l'elenco dei dispositivi compatibili sulla pagina **http://blogs.adobe.com/digitalpublishing/supported-devices**.

Quello che invece affliggeva in modo serio l'esportazione degli EPUB nella precedente versione, era un "bug" che interrompeva i collegamenti ai rimandi e alle note. Con la nuova versione sono molte le novità e i miglioramenti. Per inciso, mentre nella precedente versione i moduli di esportazione in formato EPUB e HTML erano gestiti come plug-in, ora l'esportazione è stata integrata nel codice del programma.

Ad esempio, per l'esportazione delle immagini è ora possibile specificare valori di risoluzione compresi tra 72 e 300 ppi, l'allineamento, lo spazio prima e dopo le immagini e l'inserimento di interruzioni di pagina (**figura 5**).

Un'altra novità di questa versione di InDesign è rappresentata dai cosiddetti brani collegati, che permettono di gestire cornici di testo con contenuto che si ripete nel documento. Per attivare questa funzione è sufficiente selezionare una cornice di testo con un contenuto da duplicare, ad esempio le informazioni sul copyright, e dal menu Modifica scegliere Inserisci e collega brano. Il contenuto viene visualizzato in anteprima accanto all'icona del cursore di testo caricato, con il quale possiamo scegliere un'altra posizione nel documento e fare clic o click e trascinare per creare una nuova cornice di testo. In questo modo si crea un collegamento tra il brano originale e le successive copie. Modificando il brano originale nel pannello dei collegamenti, viene visualizzato un simbolo di avvertimento accanto alle copie che indica le avvenute modifiche, proprio come accade per qualsiasi altro contenuto collegato nel documento. Sempre dal menu del pannello è

possibile modificare le Opzioni del brano collegato, ad esempio aggiornare il brano al salvataggio del documento, avvisare se gli aggiornamenti del brano originale sovrascrivono le modifiche locali della copia oppure rimuovere le interruzione di riga forzata (**figura 6**). Insieme al contenuto vengono mantenuti tutti gli attributi di formattazione del testo, gli stili di paragrafo e di carattere.

Per quel che riguarda i dizionari, sono ora disponibili per InDesign CS5.5 anche i dizionari open source HunSpell, dizionari di tipo morfologico, adatti per la gestione di lingue complesse. La tipologia morfologica rappresenta un metodo per classificare le lingue attraverso il modo con cui sono usati nel linguaggio i morfemi (un morfema è la più piccola unità linguistica con significato). I dizionari HunSpell sono gli stessi utilizzati da molti software, come OpenOffice, Mozilla Firefox e Thunderbird, Google Chrome o Mac OS X. Tra le loro principali caratteristiche c'è il supporto per i caratteri Unicode UTF-8.

Numerose sono anche le novità per la creazione di documenti in formato PDF, a cominciare dal supporto per lo standard PDF/X-4:2010. Nella finestra di esportazione è rimasto invariato il nome del Predefinito per Adobe PDF (PDF/X-4:2008), ma accanto alla voce Standard ora compare PDF/X-4:2010. Il nuovo standard è l'evoluzione del precedente X-4:2008 e risolve il problema legato all'esportazione dei livelli creati nei documenti di InDesign grazie alla compatibilità con PDF 1.6. Oltre al supporto dei livelli, PDF 1.6 prevede la compressione JPEG2000 come opzione per le immagini a colori e in scala di grigi.

L'accessibilità ai contenuti destinati a disabili, resa possibile dai PDF strutturati, può ora essere gestita direttamente da InDesign senza ricorrere ad Acrobat. Ad esempio, è ora possibile inserire tag nei documenti che possano essere utilizzati da dispositivi per ipovedenti per leggere il testo contenuto nel PDF seguendo la struttura definita dai tag assegnati agli elementi di pagina. Più semplicemente, è possibile cambiare l'ordine di lettura dei contenuti in base al tipo di distribuzione o al dispositivo utilizzato.

Una delle principali novità introdotte in questo aggiornamento è comunque la Digital Publishing Suite, ovvero una serie di strumenti e servizi accessibili direttamente da InDesign CS5 e CS5.5 che permette agli utenti di creare pubblicazioni digitali per i principali dispositivi tablet come iPad, i prodotti basati su Android e Playbook (RIM). Gli strumenti della Digital Publishing Suite si integrano con alcuni strumenti interattivi già presenti nella versione CS5, aggiungendo opzioni specifiche per la fruizione sui tablet. Per la creazione dei contenuti interattivi è stato aggiunto alle estensioni di InDesign il pannello Overlay Creator (**figura 7**) mentre con il pannello Folio Builder (**figura 8**) si gestisce la creazione dei file . folio. Con Folio Builder è inoltre possibile caricare i file sul server acrobat.com e visualizzare in anteprima la pubblicazione.

La creazione delle applicazioni per la distribuzione è subordinata alla sottoscrizione di un servizio a pagamento grazie al quale gli editori possono creare un numero illimitato di pubblicazioni ogni mese. Uno dei vantaggi della Digital Publishing Suite, rispetto ad altre opzioni offerte dal mercato, è quello di permettere ai designer e agli editori di utilizzare i software che già conoscono e che fanno parte del flusso di lavoro editoriale, senza scrivere una riga di codice e senza avere competenze tipiche della programmazione. Una soluzione dedicata agli editori che porterà il mondo dell'editoria nell'universo dei nuovi media.

—Andrea Spinazzola

Adobe Creative Suite 5.5 Web Premium

Uno degli aspetti fondamentali che ha portato allo sviluppo della CS5.5 è estendere le possibilità di distribuire universalmente i progetti, su tutti i tipi di supporti disponibili sul mercato. In realtà, questo aspetto dovrebbe essere alla base di ogni progetto, ma i problemi che grafici, sviluppatori e addetti ai lavori in generale riscontrano, riguardano proprio la difficoltà di rendere effettiva questa asserzione.
Se escludiamo gli strumenti principali per i quali creiamo, ad esempio, un sito web – computer desktop, portatili o netbook – il primo ostacolo lo incontriamo quando vogliamo arrivare anche sulla piattaforma mobile, via browser o come applicazione. Dobbiamo rendere fruibile il nostro lavoro almeno sulle principali piattaforme, ad esempio iOS (iPhone e iPad) e Android. Quindi, allo stato attuale delle cose, dopo aver sviluppato il nostro sito, dobbiamo adattare quanto fatto (e talvolta riscrivere ex-novo molte porzioni) per fare in modo che il browser di iPhone e iPad (Safari) lo veda correttamente. E se vogliamo creare un'applicazione nativa da pubblicare sull'App Store? Eccoci con la terza versione del nostro progetto. E Android? Nuova versione anche per questo.
In questo coacervo di "ri-scritture", ecco innestarsi l'aggiornamento della Creative Suite 5.5 Web Premium. Con essa, infatti, tramite Dreamweaver, Flash Professional o Flash Builder è possibile creare applicazioni per iOS, Android e BlackBerry. Non solo. Partendo da un progetto già realizzato per il web, possiamo convertire (magari solo con qualche aggiustamento grafico) lo stesso lavoro per iOS e Android. Risultato finale: un unico progetto distribuibile su più dispositivi.

Dreamweaver CS5.5

La prima grande novità risiede nel supporto per HTML5 e CSS3 finalmente completo rispetto a quanto fatto finora con gli aggiornamenti messi a disposizione per la CS5. Per quanto riguarda i CSS abbiamo il supporto per le novità introdotte dalla versione 3: bordi arrotondati, opacità, utilizzo della font preferita e altro ancora. Ad esempio, tramite il pannello Stili CSS possiamo gestire – senza scrivere a mano il codice – i bordi arrotondati di un determinato elemento della nostra pagina (**figura 9**), in maniera visuale come per le altre proprietà.
Come detto inizialmente, ormai non possiamo più accontentarci di realizzare un sito che sia ottimizzato esclusivamente per la consultazione da un computer. Dobbiamo prendere in considerazione il mondo mobile e dei tablet. Per poter ottimizzare il sito per dekstop, tablet e smartphone, senza dover creare tre diverse versioni di ogni pagina, oggi abbiamo a disposizione le media query dei CSS3, la gestione delle quali era già stata resa possibile grazie a uno degli aggiornamenti di Dreamweaver CS5.

Da questa versione lo strumento è stato potenziato, permettendo di gestire al meglio il nostro progetto per i vari dispositivi oggi presenti. Dal menu di scelta del pulsante Multischermo (**figura 10**) abbiamo ora la possibilità di lavorare in Dreamweaver visualizzando la pagina in una delle dimensioni disponibili nell'elenco. Non solo: facendo clic sulla voce di menu Media Queries possiamo scegliere quale CSS associare al file HTML in funzione della dimensione dello schermo sul quale verrà riprodotto (**figura 11**). Il passo essenziale sarà quindi quello di scrivere dei CSS appropriati per il tipo di dispositivo sul quale il nostro progetto dovrà essere consultato. Ma non è finita qui. Ora possiamo anche creare applicazioni per iPhone/iPad o Android. Con la versione CS5.5 abbiamo a disposizione tre nuove opzioni basate su jQuery Mobile, il framework attualmente più utilizzato: CDN, per utilizzare file disponibili solo in remoto; Locale, per utilizzare file disponibili solo in locale; PhoneGap, per utilizzare file che verranno incorporati insieme all'applicazione. Scegliendo una di queste opzioni è possibile creare un progetto per piattaforme mobile praticamente già impostato, in cui basta inserire contenuti, cambiare o adattare i CSS e il gioco è fatto!

Flash Professional CS5.5

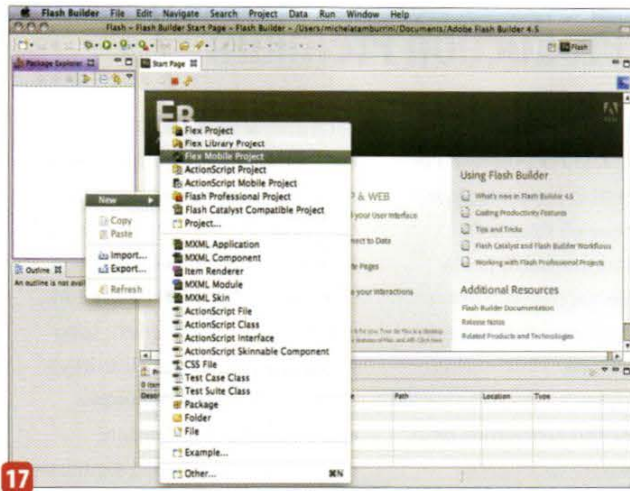
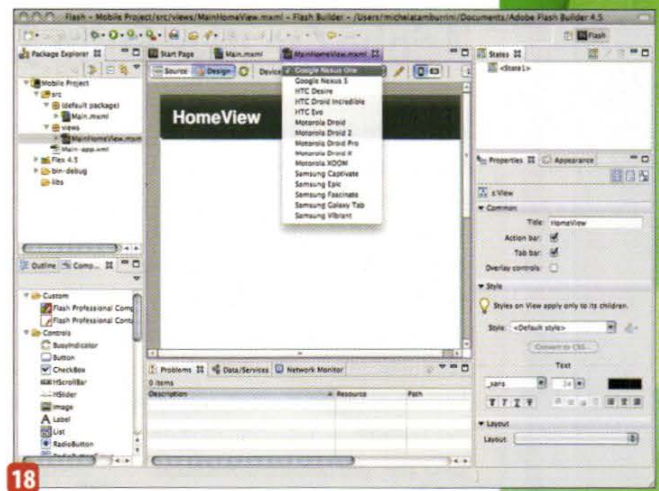
Anche in questo caso, molte novità risiedono nella possibilità di creare applicazioni per dispositivi mobile. Ripristinata la possibilità di creare App per iOS in aggiunta a quelle per Android, molte novità sono legate proprio a queste nuove soluzioni (**figura 12**). È stato potenziato, ad esempio, il pannello Progetto, una sorta di equivalente della funzione Gestisci siti di Dreamweaver per Flash. Impostando correttamente le varie informazioni richieste (versione di ActionScript, cartella ecc.) è possibile non solo tenere sotto controllo i vari file del singolo progetto, ma anche mettere in condivisione asset delle librerie dei file che ne fanno parte. Nel pannello Libreria troviamo una nuova colonna (caratterizzata dal logo del concatenamento) in cui è possibile scegliere quali asset vogliamo che siano condivisi tra i vari file del progetto (**figura 13**). I file "condivisibili" sono essenzialmente i simboli: movie clip, pulsanti e grafici. Ogni oggetto condiviso tra i vari file del progetto Flash sarà aggiornato automaticamente in caso di modifica. Con l'avvento dei touch screen e di Flash Player 10.1 e 10.2 sono state introdotte non poche Classi di ActionScript 3 che permettono di gestire eventi multi-touch, come swipe di contenuto, zoom con due dita e così via, tutte azioni tipiche di tablet e smartphone. Bisogna studiare

e imparare un bel po' di codice quindi? Assolutamente no. O almeno, non necessariamente. Infatti, sono state aggiunte nuove istruzioni predefinite nel pannello Code Snippet, tra le quali troviamo quelle riguardanti il mondo del mobile, con tanto di spiegazione a uso e consumo dello sviluppatore (**figura 14**).

Ovviamente le applicazioni per smartphone o tablet devono essere leggere, per non appesantire i processori che, almeno per ora, non eguagliano certo quelli dei computer. Ecco allora che da oggi possiamo renderizzare un'immagine (vettoriale) in bitmap per poter rendere più leggera l'applicazione finale in fase di esecuzione, se non addirittura chiedere di esportarla in automatico come bitmap, pur lasciandola vettoriale in fase di progettazione. Un'altra importante novità è quella di poter scalare gli oggetti presenti sullo stage in caso di ridimensionamento dello stage stesso. Questa opzione potrebbe, ad esempio, essere comoda se, una volta realizzata un'App per iPhone, volessimo riutilizzare la stessa applicazione per Android. Basterà salvare una copia identica del nostro file e cambiare le dimensioni dello stage in quelle corrette (ad esempio 480 x 800 pixel). Spuntando l'opzione Scala contenuto con lo stage, tutti gli elementi verranno scalati in proporzione, insieme allo stage (**figura 15**). Con questa procedura, si lavora fondamentalmente una volta soltanto, ma si creano due file per due piattaforme differenti.

Creare progetti per dispositivi così diversi comporta comunque il problema di dover testare il nostro lavoro con qualcosa che permetta di capire come apparirà l'applicazione finale. Ecco venire in nostro aiuto Device Central CS5.5. Questo programma, forse sconosciuto ai più, è la soluzione ideale per provare applicazioni Flash senza avere il device fisico e con tutte le opzioni tipiche dei touch screen: swipe, zoom ecc. Impostando la versione del Flash Player su Flash Player 10.2 dal pannello proprietà del progetto, potremo decidere di effettuare il debug dell'applicazione in Device Central. Una volta aperto il programma, abbiamo a disposizione una serie di strumenti per il testing e il monitoring che Device Central permette di utilizzare per capire quanta memoria stiamo usando, se tutte le azioni funzionano correttamente e così via (**figura 16**).

Flash Builder 4.5

Da molti considerato, a torto, come uno strumento a uso esclusivo di sviluppatori e smanettoni, Flash Builder è un potente software per la creazione di RIA (Rich Internet Application) che non richiede una conoscenza estremamente approfondita di programmazione. Anzitutto iniziamo con il dire che la versione presente nelle suite Creative Suite 5.5 Web Premium e Master Collection è la Professional e non più la Standard, come era per la CS5; inoltre, anche per Flash Builder non poteva mancare la possibilità di creare applicazioni per mobile (**figura 17**), vero e proprio leitmotiv della CS5.5. Con l'ultima versione, Flash Builder

17

18

permette, come abbiamo visto per Dreamweaver e Flash, di creare applicazioni per Android, iOS e BlackBerry (al momento, è l'unico software della suite che supporta sistemi RIM). Rispetto a Flash, Flash Builder permette di testare l'applicazione direttamente su diversi emulatori inclusi nativamente (**figura 18**), senza così ricorrere ad altri programmi (come Device Central). Come già nella versione precedente (CS5), anche le applicazioni mobile di Flash Builder supporteranno gli strumenti di connessione a data service: Blaze DS, ColdFusion, HTTP, LiveCycle, PHP, Web Services, XML.

Flash Catalyst CS5.5

Last but not least, ecco le novità di Flash Catalyst CS5.5. Questo software ha fatto timidamente l'esordio con la precedente versione CS5, presentandosi come la soluzione rapida per creare applicazioni web in Flash senza scrivere una sola riga di codice. Ovviamente non finisce qui. I progetti Flash Catalyst possono essere importati in Flash Builder e completati della parte di sviluppo necessaria. Ora questo processo, fino a ieri unidirezionale da Catalyst a Builder, potrà essere bidirezionale: da Builder a Catalyst e viceversa.

I designer potranno creare le loro applicazioni partendo da Photoshop o Illustrator, importare il tutto in Flash Catalyst, creare in pochi passaggi le animazioni necessarie e girare il tutto (salvando il progetto in formato FXP di interscambio con Flash Builder) allo sviluppatore che potrà, appunto con Flash Builder, completare l'opera inserendo il codice ActionScript 3 necessario.

Per facilitare il designer nel suo lavoro di creazione dell'interfaccia grafica, sono stati introdotti una serie di componenti pronti, di "Common Library", per progetti in Flex 4, modificabili a piacere come qualsiasi altro componente (**figura 19**).

Ce ne sono molte, di novità per i designer: tra le altre, in Flash Catalyst ora possiamo organizzare visivamente in maniera corretta i nostri componenti, mediante impostazioni visuali, in modo che siano riposizionabili e ridimensionabili dinamicamente, "ancorando" ai bordi limitrofi un oggetto.

—Fabio Bernardi

19

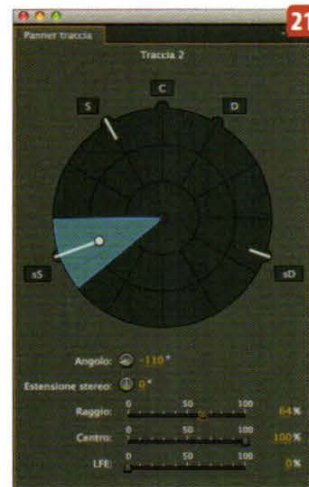
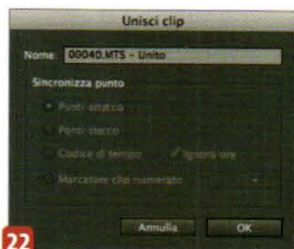
Adobe Creative Suite 5.5 Production Premium

Per la suite dedicata al video digitale, gli aggiornamenti riguardano i due principali componenti, Premiere Pro e After Effects, oltre a Flash Professional e Catalyst descritti nelle pagine precedenti. L'altra novità di rilievo è costituita dalla sostituzione di Soundbooth con Audition, software per la gestione dell'audio digitale senz'altro più potente e flessibile. Cominciamo proprio da questo.

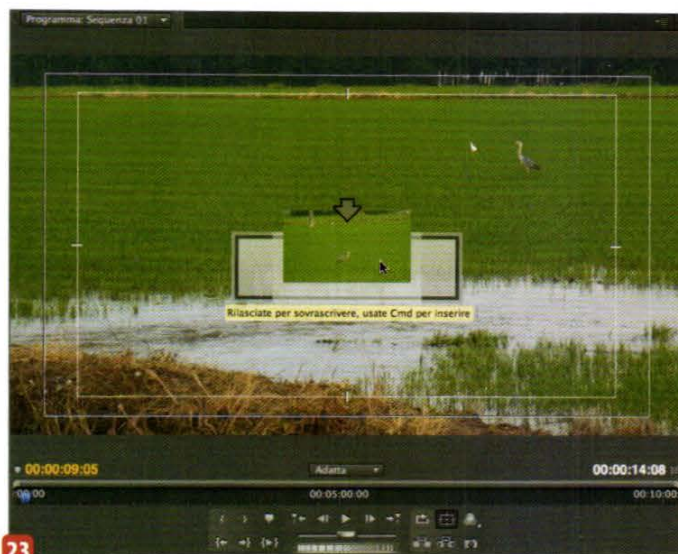
Audition CS5.5

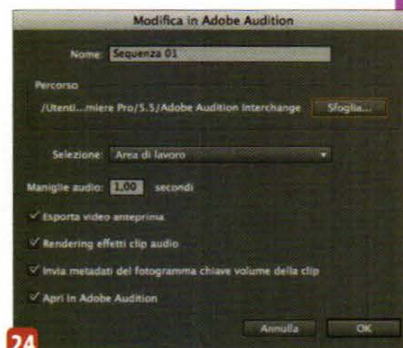
Avevamo già avuto modo di presentare questo software sulle pagine di *Applicando*, in occasione del suo debutto sulla piattaforma Mac con la beta pubblica rilasciata da Adobe alla fine dello scorso anno (vedi *Applicando* n. 296, gennaio 2011). Audition appartiene a pieno diritto alla categoria delle Digital Audio Workstation (DAW), applicazioni che hanno come funzione principale la registrazione di più tracce audio in ambiente non distruttivo, grazie alla possibilità di applicare effetti in tempo reale, e offre comunque gli strumenti necessari e indispensabili per la rifinitura delle tracce audio dei filmati, intervenendo direttamente sulla forma d'onda.
L'interfaccia grafica è del tutto simile a quella degli altri programmi della suite e può essere facilmente personalizzata in base alle proprie esigenze specifiche. L'ambiente dell'Editor è abbastanza simile a quello di Soundbooth: le operazioni necessarie per la regolazione del livello di una traccia audio o l'aggiunta di dissolvenze sono esattamente le stesse (**figura 20**). Anche Audition permette poi di intervenire sulla vista spettrale per eliminare eventuali disturbi presenti in una traccia audio e, oltre alla selezione rettangolare e al lazo già presenti in Soundbooth, si possono utilizzare il Pennello e il Pennello correttivo al volo, che si comportano come gli equivalenti strumenti di Photoshop. Per quel che riguarda gli effetti, oltre a quelli messi a disposizione da Audition, si può contare sugli effetti VST e AU. Come accennato, gli effetti sono applicati in modo non distruttivo: nel pannello Cronologia sono elencate tutte le operazioni effettuate ed è possibile annullarle in qualsiasi momento.
Le differenze sostanziali rispetto a Soundbooth riguardano l'ambiente di lavoro Multitraccia, simile alla sezione di arrangiamento tipica di DAW come Logic, con l'esclusione però della possibilità di utilizzare sintetizzatori o controller MIDI esterni. Audition permette di gestire l'audio surround 5.1 e con il Panner traccia (**figura 21**) si può assegnare ciascuna traccia a uno o più canali e, come per gli effetti, il risultato può essere riprodotto mentre si modifica l'assegnazione.

20

21

22

Premiere Pro CS5.5

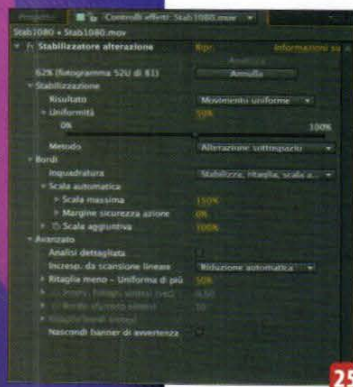
Il programma di montaggio video Adobe non ha subito modifiche così sostanziali da giustificare appieno il salto alla numerazione 5.5. Come la versione precedente, anche questa può ricorrere al Mercury Engine per l'accelerazione del rendering degli effetti, ma solo se si ha a disposizione un Mac Pro con una scheda NVIDIA Quadro 4000/4800 o GeForce GTX 285 (un elenco aggiornato si trova all'indirizzo **www.adobe.com/it/products/premiere/tech-specs.html**). Per il supporto allo standard OpenCL, che permetterebbe di sfruttare per l'accelerazione una qualsiasi scheda grafica per Mac, comprese quelle dei portatili o degli iMac, occorrerà attendere una prossima versione.
I formati progressivi a 50 e 60 fps delle più recenti videocamere AVCHD entrano a far parte della nutrita serie di preset forniti con Premiere Pro CS5.5, che migliora anche i flussi di lavoro per i video registrati con le reflex digitali, o in tutti quei casi in cui il video sia registrato separatamente dall'audio, grazie alla possibilità di sincronizzare fino a un massimo di 16 tracce audio con ogni clip video. Per la sincronizzazione si può selezionare qualsiasi punto della clip o, se presente, il timecode (**figura 22**); la sincronia viene conservata in tutte le successive fasi del montaggio ed è prevista la

23

possibilità di esportazione in formato XML compatibile con Final Cut Pro.
Al programma di editing video Apple si ispira la modalità con cui è possibile scegliere come aggiungere una nuova clip a un montaggio: trascinando una clip nella finestra Programma, compare in sovraimpressione una miniatura della clip e un messaggio che permette di scegliere se sovrascrivere il video o inserirlo spostando in avanti la parte successiva della clip già presente nella timeline (**figura 23**). Dal punto di vista dei miglioramenti per l'usabilità, c'è poi da segnalare la possibilità di utilizzare le stesse scorciatoie di tastiera di Avid Media Composer 5 o Final Cut Pro.
Un'altra novità riguarda il riconoscimento del parlato, introdotto nella versione CS4, che può essere reso più accurato sfruttando un copione creato con Adobe Story (uno dei servizi online di CS Live, gratuito fino all'aprile del prossimo anno): se ci sono corrispondenze sufficienti, Premiere

24

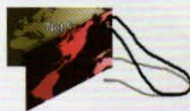
sostituisce il testo analizzato con quello del copione. Sempre per la gestione dell'audio, oltre all'integrazione con Audition (**figura 24**), è stato riorganizzato il pannello degli effetti, ora unificati e non più suddivisi in effetti mono, stereo e 5.1: la variante viene scelta automaticamente in base al contenuto della traccia audio.

After Effects CS5.5

Le novità più interessanti della nuova versione di After Effects sono lo Stabilizzatore alterazione per le riprese realizzate a mano libera, l'effetto Sfocatura con lente fotocamera e la gestione del video stereoscopico 3D. Lo Stabilizzatore

alterazione (effetto denominato Warp stabilizer nella versione inglese) fa parte del gruppo Distorsione, ma può essere assegnato a una clip semplicemente facendo clic destro sul livello che lo contiene e selezionando Stabilizza movimento dal menu contestuale. Una delle numerose opzioni presenti è enigmaticamente denominata Incresp. da scansione lineare (**figura 25**): la sua funzione è quella di ridurre gli artefatti causati dal rolling shutter tipico delle videocamere con sensori CMOS. L'effetto è in grado di dare ottimi risultati, compensando sia i movimenti trasversali, sia la rotazione attorno all'asse ottico, ed è possibile scegliere se annullare o meno eventuali variazioni di inquadratura, panoramiche o zoom. Al contrario della stabilizzazione che si ottiene con Traccia movimento, non viene generato alcun fotogramma chiave e l'unico modo per modificare il risultato consiste nel variare i numerosi parametri. L'Effetto sfocatura con lente fotocamera permette di simulare molto fedelmente la sfocatura tenendo conto di parametri quali il numero di lamelle del diaframma o il margine di diffrazione, arrivando anche a simulare la sfocatura tipica degli obiettivi catadiottrici (**figura 26**). L'effetto permette anche di sfruttare una Mappa sfocatura per limitare l'intervento solo a particolari zone delle immagini. L'ultima novità rilevante di questa versione di After Effects riguarda la creazione di filmati stereoscopici 3D. Con un singolo comando, Crea stereoscopio 3D, si possono creare le due camere, le composizioni corrispondenti a ciascuno dei due occhi e quella stereoscopica, alla quale viene applicato l'effetto Occhiali 3D. La composizione stereoscopica può essere visualizzata con la tecnica anaglifica ed è quindi possibile una valutazione del risultato a schermo utilizzando gli occhiali con filtri rosso e blu (**figura 27**).
Per il rendering dell'animazione si può scegliere poi uno qualsiasi dei formati standard per il video in stereo 3D. Nel complesso, anche nel caso di After Effects non ci sembra comunque del tutto giustificato il prezzo richiesto per l'aggiornamento, corrispondente a circa la metà del prezzo dell'aggiornamento dell'intera suite Production Premium, questo sì giustificato dalla presenza di Audition.

25

26

27

la mia prima reflex

—Antonio Dini, con la collaborazione di Francesco Pignatelli

Una esperienza pratica d'uso e delle "pillole" tecniche che è utile tenere presenti: due ispirazioni diverse per chi vuole fare il grande e fondamentale salto dalla compatta tuttofare alla reflex, per crescere fotograficamente

Parliamoci chiaro: non siamo tutti fotografi professionisti. Anzi, molti di noi (come il sottoscritto) fino a un po' di tempo fa non sarebbero neanche stati considerati "fotografi" in senso proprio. "Fotografanti", casomai. Premitori di pulsanti, alzatori di otturatori. Ma fotografi, proprio no. Il digitale ci ha trasformato: dalle fotocamere analogiche a quelle digitali, diciamocelo tranquillamente, è cambiato molto. Il processo della fotografia si è democratizzato. Una volta, guardando i ragazzi alle feste di compleanno con in mano la Polaroid

o una replica di una Instamatic pocket della Kodak, non veniva in mente di pensare a dei Fotografi con la effe maiuscola. Erano solo ragazzi che scattavano delle foto. Bei tempi. Oggi, la quadripartizione del mercato digitale (telefonini, punta-e-scatta, bridge e reflex) e l'abbondanza di strumenti per la diffusione delle immagini (ad esempio: Flickr e MobileMe) hanno cambiato tutto. Hanno messo chiunque, compreso quelli scarsi come il sottoscritto, in pista. E ci hanno reso tutti "esperti". Contano sempre gli obiettivi, le ottiche, i tempi di esposizione, ma adesso contano anche i sensori, i Megapixel, gli algoritmi. La tecnica un po' è cambiata, le funzioni si sono semplificate, si può "massaggiare" e rimettere in forma una foto digitale anche dopo lo scatto in una maniera che le analogiche non avrebbero mai consentito neanche al più esperto topo di camera oscura. Sono le magie del computer. Ma insomma, il nuovo mondo digitale è sicuramente democratico e allarga la base degli utenti "fotografi".

Questa lunga premessa per spiegare un concetto semplice: perché far provare a un non-fotografo come il sottoscritto una reflex di fascia medio-alta (semi professionale) sulle pagine di *Applicando*, che ha una tradizione di eccellenza (anche) nella fotografia? La spiegazione, sostengono gli ineffabili numi tutelari della Redazione, è semplice: "Se va bene per te, allora la possono usare tutti". E forse, unita a questa considerazione, c'è anche una curiosità pacifica, olimpica, di capire cosa pensano e come si comportano gli utenti "fotografanti" come lo scrivente. I numi tutelari della Redazione, infatti, hanno scritto decine di libri sulla fotografia (i migliori dei quali pubblicati con *Applicando*), insegnato a classi di fotografi professionisti, addirittura corretto i progettisti di reflex e gli ingegneri che sviluppano i sensori. Insomma, loro sì che ne capiscono. Ma, nonostante tutta la loro scienza, sono sempre curiosi di sapere cosa ne pensa chi non ne capisce, l'uomo della strada, il passante ignaro. Quindi, bando agli indugi, vediamo cosa ne pensa uno che non capisce: il sottoscritto.

Con la macchina in mano

Il primo impatto con l'apparecchio è positivo. Innanzitutto perché la scatola è piccola, ben organizzata e completa: c'è il corpo della macchina, la Canon EOS 60D, con due obiettivi, entrambi con sistema di stabilizzazione. Nella confezione ci sono poi caricabatteria compatto, batteria, vari manualetti di istruzione, cavo USB, CD con software per Mac e per Pc.

la reflex del test

La Canon 60D è una reflex di fascia medio-alta, dotata di un sensore da 18 Megapixel e di un sistema autofocus con nove punti di messa a fuoco selezionabili anche manualmente– Il display posteriore ha una diagonale di tre pollici ed è orientabile. La reflex può anche registrare clip video Full HD, con la possibilità di controllare manualmente i parametri di registrazione. La raffica di scatto tocca i 5,3 fps, per un massimo di 58 immagini JPEG in sequenza alla massima risoluzione. Tra le altre caratteristiche: gamma ISO da 100 a 6.400 estendibili a 12.800, misurazione esposimetrica a 63 zone, flash integrato, modalità creativa Basic+. Il prezzo suggerito per il solo corpo è di 1.228 euro; sono in commercio anche kit in abbinamento con un obiettivo stabilizzato, più precisamente l'EF-S 18-55 f/3.5-5.6 IS (1.335 euro per il kit), l'EF-S 18-135mm f/3.5-5.6 IS (1.495 euro) e l'EF-S 17-85mm f/4,0-5,6 IS USM.

Impugnare la 60D è un piacere: l'apparecchio è realizzato con materiali solidi e gradevoli al tatto, dà un'idea di robustezza e professionalità. Lo chassis è fatto di alluminio e le coperture di resina e policarbonato con fibra di vetro. Per chi ha le mani abbastanza grandi come le mie, e non si preoccupa di

il diaframma, questo sconosciuto

Per usare una reflex non occorre essere esperti di ottica, ovviamente, ma qualche nozione di base fa bene, perché permette di capire meglio il funzionamento del nostro nuovo giocattolo– Quando premiamo il pulsante di scatto, avvengono due cose: il diaframma nell'obiettivo si chiude e l'otturatore nel corpo macchina si apre, entrambi ai valori – rispettivamente di diaframma e di tempo, ovviamente – impostati da noi o dal processore della reflex. Il diaframma è un insieme di lamelle metalliche che, chiudendosi, lasciano aperto un foro poligonale (più sono le lamelle, più esse si avvicinano a formare un cerchio, meglio è) da cui passa la luce che colpirà il sensore. L'otturatore è anch'esso un insieme di lamelle metalliche, poste però verticalmente quasi davanti al sensore: allo scatto si alzano e lasciano esposto il sensore per il tempo di scatto impostato. Più il diaframma è aperto, più luce raggiunge il sensore nell'unità di tempo. Un diaframma molto ampio permette quindi di tenere aperto l'otturatore per meno tempo, ossia di avere tempi di scatto veloci e quindi di bloccare il movimento del soggetto, come nelle foto sportive. Per le leggi dell'ottica, però, all'apertura del diaframma sono legate altre due caratteristiche evidenti della nostra foto: quanto della scena sarà effettivamente a fuoco e quanto i soggetti sembreranno definiti, quasi "incisi" (spieghiamo questi fenomeni più avanti). Per tutti questi motivi, e anche altri, è quasi sempre meglio scattare con priorità di diaframma, in modo da avere il massimo controllo possibile sulla luce che disegna le nostre fotografie, anche quelle più semplici.

avere un paio d'etti in più nello zainetto, impugnare la 60D è piacere allo stato puro.
La prova è durata più di un mese. Prima della 60D, a parte qualche scatto richiesto da un amico o da un turista davanti a un monumento, non avevo praticamente mai tenuto in mano una reflex. Invece, avevo avuto una buona quota di punta-e-scatta, di telefonini con fotocamera integrata e, per un periodo, anche una "bridge". Posso dirlo serenamente: c'è un abisso di differenza.
Saranno le ottiche, sarà l'impugnatura, sarà il fatto che quando ti porti dietro la 60D è un po' come se uscissi con la pistola nella fondina (perché ne sei sempre consapevole), comunque l'esperienza è forte, intensa e gradevole. La macchina è robusta, assolutamente piacevole ma al principio difficile da usare. Anzi, il primo impatto è scioccante: la 60D richiede una rapida lettura del manuale, un ripasso un po' veloce di due o tre concetti base della fotografia, e poi diventa il giocattolo più semplice del mondo da usare. Soprattutto, molto facile da gestire a livello medio. Come osservava uno dei gentilissimi tecnici di Canon Italia, la 60D ha la flessibilità/complessità delle sorelle maggiori 7D e 5D MkII, ma anche la facilità della 550D o della 1000D. Dipende da come la si usa.

Crescita progressiva

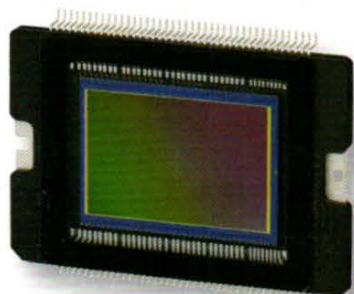
In un mese, credo di aver attraversato tutte le stagioni caratteristiche di un aspirante fotografo: mi sono trincerato nel modo Basic+, poi mi sono avventurato nei differenti set automatici o semi-automatici, prima di arrivare al mio (breve) periodo "tutto manuale", da integralista del "dogma" della fotografia, con anche l'autofocus e il motore della stabilizzazione sempre spenti. Ho giocato parecchio, c'è voluto un po' per "farsi capire", ma poi è scoppiato l'amore.

le modalità di scatto

I progettisti di fotocamere compatte sanno bene che i loro proprietari le useranno quasi sempre in una modalità completamente automatica, quindi è sempre più raro trovare compatte con una ghiera specifica per impostare modalità diverse (quando queste non siano proprio assenti)– Sulle reflex è diverso: quella ghiera c'è sempre e, tranne magari i primi tempi, è fortemente consigliato cominciare a usarla. Le modalità di scatto automatiche portano a foto corrette, senza dubbio, ma che sono il miglior compromesso che il processore della macchina fotografica ha trovato in base alla scena inquadrata. Come tutti i compromessi, non hanno particolare personalità. Meglio cominciare da subito a sperimentare con le alternative principali.

La modalità di tipo Program– È un passo avanti rispetto al "tutto auto": il processore della reflex sceglie la combinazione tempo-diaframma che giudica ideale, ma noi possiamo sceglierne di diverse ruotando (in genere) la ghiera principale associata al pulsante di scatto. Tutte le combinazioni selezionabili sono poste su una curva tempi/diaframmi – il "programma", appunto – fatta in modo di garantire che arrivi al sensore luce sufficiente per una buona foto. È una modalità comoda: impedisce foto sbagliate e offre comunque un minimo controllo sui parametri di scatto.
La modalità a priorità di diaframma– È la più adottata da chi usa una reflex e vuole essere già più creativo: si imposta l'apertura del diaframma e la reflex imposta da sola il tempo di scatto corrispondente, in pratica quella che serve ad avere una esposizione giudicata corretta. Regolare il diaframma significa, come già accennato, controllare diversi aspetti dell'immagine e, indirettamente, il tempo di scatto.

In ordine crescente, le cose che mi sono piaciute: il display di ottima risoluzione (3 pollici anti-riflesso) orientabile, i settaggi per lavorare direttamente dentro il corpo macchina sulle foto Raw (al limite si possono mettere le preferenze da una a cinque stelle, per smistare subito le foto), la batteria infinita (dura più di tre giorni di scatti intensi), la generosità del sensore APS-C da 18 Megapixel e il processore Digic 4, che è veramente un fulmine. Per comodità ho deciso di scattare tutto in JPEG ad alta risoluzione.

Gli amici ai quali ho mostrato il trofeo, cioè la 60D, sono tutti fotografi più o meno appassionati. E si sono stupiti di una serie di cose. La prima è la bontà degli obiettivi, motorizzati e stabilizzati ma di prezzo decisamente contenuto. Mica male. Poi la velocità complessiva: la 60D scatta raffiche di 58 immagini JPEG a 18 Megapixel, o 5,3 immagini al secondo, con una gamma ISO che spazia da 100 a 12.800. Già due anni fa, bisognava andare verso una macchina di fascia professionale per

a fuoco e fuori fuoco

I sistemi di messa a fuoco delle reflex sono particolarmente performanti: di norma hanno almeno nove punti AF – ma spesso molti di più, oltre la trentina – e mettono a fuoco molto rapidamente– È sempre possibile selezionare manualmente il punto AF su cui la reflex metterà a fuoco, operazione consigliata quando abbiamo costruito la nostra inquadratura con il soggetto principale non al centro oppure quando vogliamo mettere a fuoco preventivamente un punto in cui sappiamo passerà il soggetto, caso tipico di certe foto sportive. In generale, infatti, la messa a fuoco completamente automatica potrebbe scegliere di concentrarsi su un soggetto che non è quello da noi voluto, magari perché è più vicino di quello che ci interessa.

Nella costruzione dell'inquadratura non dobbiamo dimenticare il concetto della profondità di campo: mettendo a fuoco su un particolare punto, risulterà nella pratica a fuoco anche tutto ciò che è compreso tra una certa distanza prima di quel punto e una certa distanza dopo. L'intervallo tra queste distanze prima e dopo il punto di messa a fuoco effettiva è detto profondità di campo. La profondità di campo dipende da molti fattori, a noi basta sapere che cresce con la chiusura del diaframma e decresce con l'aumentare delle dimensioni del sensore.

Ecco perché le reflex digitali hanno difficoltà a generare gli sfocati creativi, con il soggetto bene a fuoco e lo sfondo "evanescente", che invece erano molto diffusi con le reflex analogiche: il sensore APS-C è più piccolo della pellicola 24 x 36 mm; gli obiettivi standard delle reflex digitali hanno in media il diaframma piuttosto chiuso anche all'apertura massima. Il più delle volte, comunque, la profondità di campo è un elemento che gioca a nostro favore, garantendoci che buona parte della nostra inquadratura sia a fuoco anche se non siamo stati precisissimi nel mettere a fuoco. Attenzione a non chiudere troppo il diaframma, però: se il "foro" da cui passa la luce è troppo piccolo, insorgono effetti di diffrazione che rendono l'immagine più confusa invece che più definita. Come regola a spanne, non conviene operare con diaframmi più stretti di f/8 o f/11, a seconda dell'obiettivo.

La modalità a priorità di tempi– È il contraltare diretto della modalità precedente, ma è meno semplice per chi inizia. Si usa soprattutto quando vogliamo ottenere risultati particolari che sono legati all'uso di un tempo di scatto adeguatamente lungo o breve, quindi non possiamo lasciare che sia la macchina a stabilirlo per noi. I tempi molto brevi, dal millesimo di secondo in poi, servono a bloccare il movimento, ad esempio nella foto sportiva. I tempi lunghi, all'opposto, sono indispensabili per rappresentare il movimento, ad esempio del fluire dell'acqua di una cascata o delle scie luminose delle automobili su una strada buia.

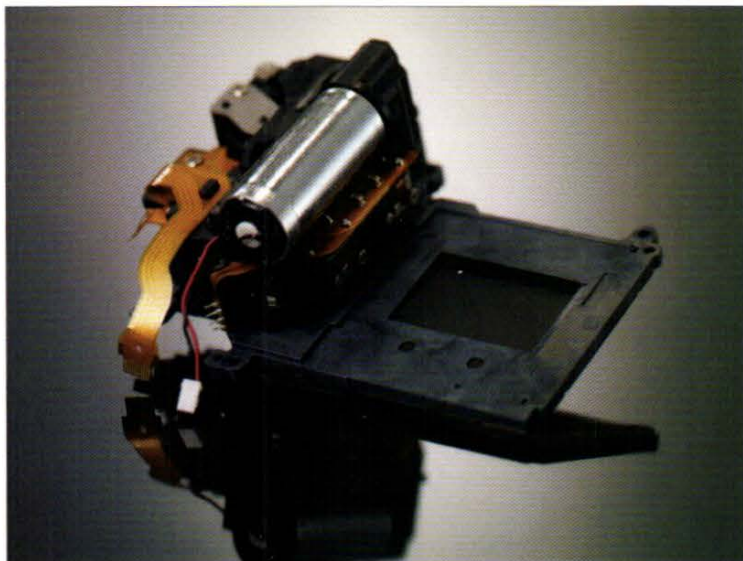
La modalità manuale– Ci permette di impostare a piacimento tempo e diaframma di scatto, anche le combinazioni che secondo il processore della macchina sarebbero sbagliate. È la combinazione maggiormente creativa, ma anche quella che ci impone di sapere bene quello che stiamo facendo.

il Raw

Il formato Raw, "grezzo", è una delle conquiste che si fanno passando da una compatta alla reflex, ed è effettivamente un elemento da sfruttare per le grandi possibilità che offre– **Un'immagine in formato Raw non è in realtà nemmeno un'immagine: è la registrazione di quello che i milioni di elementi fotosensibili del sensore nella reflex hanno registrato durante lo scatto. Occorre poi un software che decodifichi queste informazioni per tradurle in una immagine. In estrema sintesi, chi usa il formato Raw sceglie di far elaborare i dati grezzi di scatto alla CPU del Mac e non a quella della reflex, che ha evidentemente potenzialità inferiori. Il Raw è utile in particolare per recuperare, grazie all'intelligenza del Mac e dei suoi software, scatti che altrimenti, elaborati direttamente "a bordo" in immagini JPEG o TIFF, sarebbero deludenti. Più in generale, si possono ottenere – a patto di saper usare i software di fotoritocco – risultati decisamente migliori dei pur buoni JPEG prodotti "in macchina". Unico neo: un file Raw "pesa" parecchio di più di un corrispondente file JPEG, che è in un formato – appunto – compresso.**

avere gli stessi risultati.
Ho poi ascoltato decine di opinioni diverse sul fatto che la 60D usi il sensore APS-C, che ha dimensioni generose (22,3 x 14,9 millimetri) ma inferiori al formato full-frame 24 x 36, ma non sono convinto. Secondo me, a questo livello per un amatore l'APS-C è più che buono. Con obiettivi comunque entry-level come quelli in dotazione, si scattano foto inimmaginabili con qualsiasi altra fotocamera digitale abbia mai adoperato. Il prezzo mi pare un po' elevato: se potessi, chiederei una 60D senza funzioni video, ma a qualche centinaio di euro in meno.
Nonostante la macchina sia in grado di girare video full HD e pilotare l'audio anche da microfoni esterni in modi decisamente sofisticati, la possibilità non mi ha appassionato. Sta diventando una dotazione necessaria per le reflex, ma comunque il sistema è limitato: se registri, i movimenti della messa a fuoco fanno rumore e sono troppo "duri", limitando l'uso della fotocamera in modalità video a brevi piani-sequenza.

Pollice su e giù

Gli appunti su cosa ho trovato di buono e di cattivo nella fotocamera sono una tonnellata e, alla fine, tendono a diventare molto tecnici. Non perché lo sia io, ma perché l'effetto che la 60D ha avuto su di me è stato di forte gratificazione negli scatti – mai fatte così tante foto così belle – e mi è venuto il desiderio di studiare per fare di più.
Comunque, tra i difetti: la modalità Live View, cioè quella che trasmette le immagini riprese direttamente sul display, è lenta e limitata nella messa a fuoco. E poi, il piacere di una reflex sta nell'usare il mirino e non il display, se non in casi molto particolari. Altro difetto: l'eccesso di pulsanti e pulsantini. Passata la venerazione per la genialità dell'ingegno di chi ha aggiunto funzioni e comandi, con decine di menu e una dozzina di pulsanti da premere, emerge l'utente di prodotti Apple che negli anni si è abituato al minimalismo funzionale della coppia Steve Jobs/Jonathan Ive. Allora: se con un telecomando dotato di sei tasti si riesce a fare tutto, perché la fotocamera deve essere sepolta di pulsanti, alcuni dei quali "segreti"?

non c'è solo lo zoom

Per banali questioni di praticità, chiunque passa alla reflex si dota di un obiettivo zoom a escursione focale medio-lunga: il 18-55mm è un classico, poi sta diventando norma anche il "super" 18-200mm– In questo modo basta un obiettivo per coprire quasi tutti i tipi di scatto, dal paesaggio alla foto sportiva. Però ci si ritrova con obiettivi quasi sempre "bui", ossia con diaframma abbastanza chiuso anche all'apertura massima possibile. Conseguenze: i tempi lunghi di scatto, che rendono indispensabile la stabilizzazione o anche il treppiede, e la quasi impossibilità di avere effetti creativi di sfocatura, come descritto precedentemente. Potendo, abbandoniamo un po' la praticità e investiamo in obiettivi a focale fissa: sono più luminosi, permettono una maggiore creatività e ci obbligano anche – proprio perché la focale non varia – a "costruire" l'inquadratura avvicinandoci al soggetto e comunque muovendoci nella scena che stiamo fotografando. Ci abitueremo a "pensare" l'inquadratura preventivamente, invece di costruirla zoomando con l'occhio incollato al mirino. Gli obiettivi ideali per questa sorta di scuola sono, per chi ha una reflex con sensore APS-C o simile, un 35mm o un 50mm almeno f/1,8, meglio ancora se f/1,4. È un investimento che si ripagherà con buone soddisfazioni.

Servirebbe parecchia semplificazione, anche qui.
E arriviamo finalmente alle foto che ho scattato. Sono brutte, per carità non cercate di farmi dei complimenti. Ma mi hanno dato tanta soddisfazione. C'è stato un momento in cui usare la 60D è stato avventuroso, poetico, fulminante. Fotografare i dettagli di un fiore scoprendo che con lo zoom potevo andare ancora più nel dettaglio; utilizzare un cavalletto e giocare con i tempi per congelare l'acqua in caduta dal beccuccio di una fontana; oppure, trasformarla in una lava scintillante e soffusa; improvvisare una messa a fuoco dentro un riflesso, sfuocando tutto il resto; azzeccare un panorama. Sono momento unici.
Dopo aver fatto esperimenti su esperimenti, penso di aver capito qual è la differenza tra un professionista e un dilettante. E che Canon, con questa fotocamera, abbia seriamente ipotecato la "terra di mezzo" tra i due mondi. Per un fotografo professionista, la 60D può essere un muletto tuttofare ed economico, mentre per un appassionato è la macchina giusta con cui fare il salto di qualità e passare a una nuova dimensione del proprio hobby. Per quanto riguarda me, la prova si è purtroppo conclusa con una nota dolente, anzi praticamente di sofferenza. Restituire la 60D.

il bilanciamento del bianco

Per quanto sofisticato, il sensore della nostra reflex non vede la realtà come la vediamo noi– Non è che sia peggiore del nostro occhio, anche se è certamente diverso: è che noi non vediamo con i soli occhi, ma con una combinazione di ciò che essi percepiscono e di infiniti "aggiustamenti" introdotti dal cervello, sulla scorta di migliaia di anni di evoluzione umana e di decine di anni di crescita nostra personale. Questa constatazione è particolarmente valida quando si tratta di valutare i colori: viviamo circondati da dominanti cromatiche (il giallastro delle lampadine a incandescenza, il verdeazzurro di un bosco, le tonalità calde del tardo pomeriggio...) che il nostro cervello compensa automaticamente, ma che ingannano sensore e CPU della reflex.
Per questo esistono le modalità di bilanciamento del bianco diverse da quella automatica. Ognuna di esse indica al processore d'immagine della reflex che stiamo scattando in particolari condizioni di illuminazione (luce artificiale, cielo nuvoloso, zone in ombra...) e che i colori dell'immagine recepiti dal sensore vanno compensati di conseguenza. Per una maggiore precisione è opportuno effettuare un bilanciamento manuale, scattando – ogni reflex ha le sue procedure da seguire – una foto a un elemento che ci appare bianco.

Chrome OS,

il computer è tutto in Rete

Addentriamoci in una esplorazione di Chrome OS attraverso il primo notebook Chrome che abbiamo avuto tra le mani: il CR-48, prototipo per il progetto pilota di Google, basato sul sistema operativo della casa di Mountain View, con dati e applicazioni nel cloud

—Antonio Dini

Il momento più emozionante è stato l'arrivo del pacchetto. Il primo computer di Google. Involucro sobrio, che contiene una scatola in cartoncino con un divertente disegno (un topolino con tutti gli elementi della sua proverbiale e fantascientifica ruota smontati, in un fac-simile di disegno tecnico) e dimensioni contenute. Dentro, pochissime cose (l'involucro sembra uno di quelli di Amazon per ridurre le dimensioni degli imballaggi): un computer portatile CR-48 (avvolto nella plastica di protezione), un alimentatore, un cavo di connessione, un foglio singolo di istruzioni, un biglietto da visita di Intel con su scritto: "Se smonti questo computer, dentro trovi Intel".

Spettacolare, sembra la notte di Natale (o di Santa Lucia, a seconda delle vostre abitudini). Da notare che il cortese ufficio stampa di Google si è raccomandato di una cosa sola: "Quando provi il CR-48, non ti soffermare sul computer, perché non verrà mai commercializzato".

Già. Il CR-48 non verrà mai commercializzato. Quindi, caro lettore, perdona se mi soffermerò ancora per poche righe su questo oggetto che non potrai mai comprare né probabilmente vedere. Google ne ha fatti produrre 60mila a qualche terzista tra Cina e Taiwan, e li ha distribuiti prevalentemente negli USA, a sviluppatori e "influenzatori" della Rete. Ai fini di questa recensione, il CR-48 è totalmente irrilevante. Il portatile nero foderato di poliuretano con schermo da 12 pollici e una sola porta USB, privo di disco rigido e mosso da un processore Atom N455 da 1,66 GHz, non fa parte della storia. Quel che c'è da recensire è il sistema operativo di Google, il Chrome OS (da non confondere con il browser quasi-omonimo, come vedremo tra un istante) che permette di avere una nuova, completamente differente esperienza d'uso rispetto agli altri sistemi operativi.

Ma soffermiamoci ancora per un attimo sul Chromebook (da Chrome Notebook), com'è stato soprannominato il CR-48, che somiglia peraltro in maniera inquietante ai vecchi MacBook neri. Ebbene, esso è l'unico computer non concepito dalle mani del marketing e dei designer industriali alla moda che ci sia mai capitato di provare. È puro frutto della mente e della matita di ingegneri, desiderosi di limitare i costi e fornire un hardware efficace nel mostrare l'usabilità del

il primo portatile Chrome OS

Otto ore e mezzo di autonomia, un chilo e 450 grammi di peso, spesso 19,9 millimetri, dodici pollici di schermo, due gigabyte di RAM e niente disco rigido– Samsung è la prima ad annunciare la commercializzazione di un "Chromebook", un portatile con a bordo solo il sistema operativo di Google, Chrome OS, chiamato Serie 5, a margine dell'evento per gli sviluppatori di Google, I/O, che si è tenuto a San Francisco lo scorso maggio. Il monitor da 12 pollici ha 1.280 per 800 punti di risoluzione mentre la memoria di cache che sostituisce il disco interno è assicurata da uno stick da 16 Gigabyte, non accessibili dall'utente.

Il computer, che riprende lo stile dei netbook di qualità di Samsung e ha la tastiera "modificata" voluta da Google (con il tasto "cerca" al posto del Blocco maiuscole e con i tasti funzione assegnati ad altre funzioni), è mosso da un processore N570 da 1,66 GHz dual core (Atom) di Intel. Le porte: 2 USB, uno slot per la SIM 3G, quadrupla porta per le schede di memoria (SD, SDHC, MMC), porta ridotta per VGA (serve adattatore) e alimentazione. Le prestazioni sono da 8,5 ore per la navigazione, che si riducono a 5 per il video. Le batterie sono con tecnologia analoga a quella di Apple e garantiscono mille cicli di ricarica con un degrado delle prestazioni al massimo del 20%.

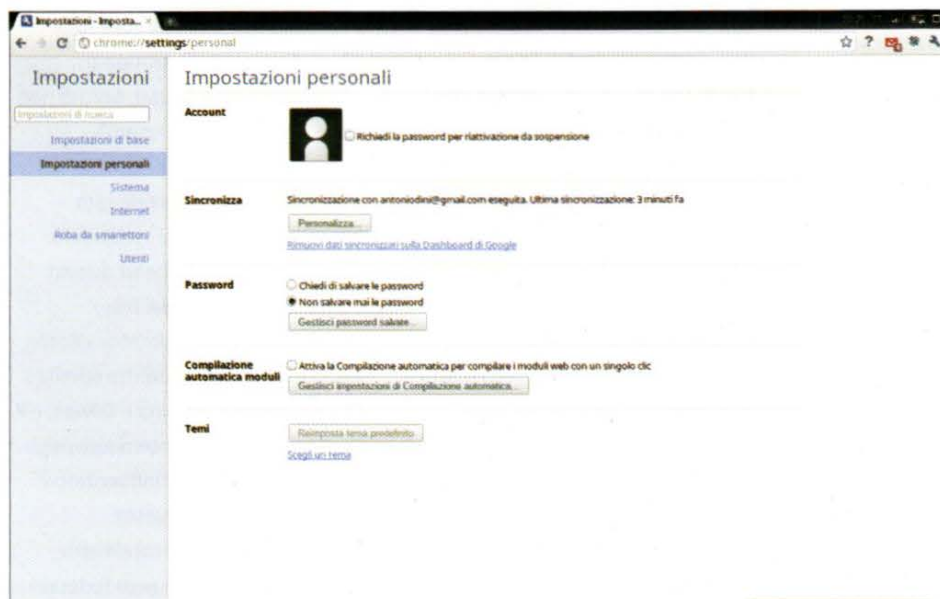
È il primo frutto dell'accordo fatto da Google con alcuni produttori di hardware per portare sul mercato il "computer tutto in rete", con il sistema operativo basato sul browser Chrome OS e senza file system esposto. I computer sono già disponibili e con una novità: verranno forniti a scuole e aziende come "servizio", al prezzo rispettivamente di 15 e 21 euro a computer. La scheda per la connettività 3G nel nostro Paese è fornita da 3 Italia.

sistema operativo. A bordo, tutto è ridotto all'essenziale: una sola porta USB, una porta per SD Card, alimentazione, un'uscita audio, un'uscita video VGA.

Nient'altro, praticamente.

La tastiera? Beh, quella è ben strana. Intanto, i cortesi PR italiani hanno incollato lettera per lettera dei fogliettini biadesivi con la mappatura della tastiera nostrana rispetto a quella hardware presente originariamente sul CR-48. È stata un'opera di gentilezza non comune: può essere spiacevole infatti usare per qualche tempo la tastiera americana che ha sostanziali differenze nel posizionamento di alcuni tasti, come quelli con i segni di maggiore, minore, le parentesi quadre e graffe, la punteggiatura, e soprattutto, va notato che mancano del tutto le lettere accentate, oltre ad avere un tasto in meno rispetto alle europee. Insomma, una gentilezza discreta ma apprezzata. Però la cosa che colpisce è che Google la tastiera l'ha ripensata: al posto del tasto Blocco maiuscole, un tasto per attivare la ricerca; al posto dei tasti funzione (che sul Mac sono mappati per altre funzioni, dal volume alla luminosità fino alla gestione di musica e finestre) ci sono tasti che gestiscono... volume, luminosità, finestre! Non è un clone, per carità, ma un'evoluzione che come vedremo tra poco ha molto senso.

Il CR-48 è un pezzo unico, quasi una moto d'epoca, una sorta di bizzarro manufatto di design industriale lasciato nelle mani di chi di design non se ne intende, ma riesce lo stesso a produrre un oggetto funzionale e leale. Ottimo.

La gestione degli account, cioè degli utenti, è forse la più deficitaria dell'attuale implementazione di Chrome OS, dato che non consente di fare alcune personalizzazioni elementari. Ad esempio la foto dell'utente, una volta scelta, non può più essere cambiata

Signore e signori: Chrome OS

Dicevo sopra che non ha disco rigido, perché questo è dopotutto il punto saliente dell'esperienza di Chrome OS. Non è completamente vero: c'è in realtà una unità di memoria SSD da 16 Gigabyte che serve fondamentalmente per fare cache di servizi e informazioni utilizzabili anche quando non c'è la Rete. Ma è poca roba, perché la natura di Chrome OS non è di essere un anfibio, che vive sospeso a metà tra l'acqua dei dischi rigidi e la terra della Rete, ma di essere un vero e proprio terricolo in grado anche di immergersi (per poco tempo) nell'acqua dove vivono ancora i sistemi operativi-pesce tradizionali, quelli basati su dischi rigidi e memorie locali. Tuttavia, Chrome OS è decisamente un animale da terra, non da acqua e neppure ibrido. Tutta Rete e niente disco (o quasi).

Non è chiaro come sia nato Chrome OS. In realtà sono poche le cose chiare di Google, azienda che ha fatto dell'innovazione dei tempi e dei modi della tecnologia la sua bandiera, sfruttando strade e modalità prima inutilizzate: Google ha assunto migliaia di dipendenti super-intelligenti, tutti con il Ph.D (il dottorato di ricerca anglosassone), lasciandoli liberi per il 20% del loro tempo lavorativo di portare avanti progetti personali che, se forieri di sviluppi interessanti, diventano progetti aziendali. In questo modo Google ha messo in piedi una efficientissima macchina per "arare" la mente dei suoi dipendenti, facendone fruttare anche i talenti impliciti e non solo quelli riconosciuti. Geniale e innovativo.

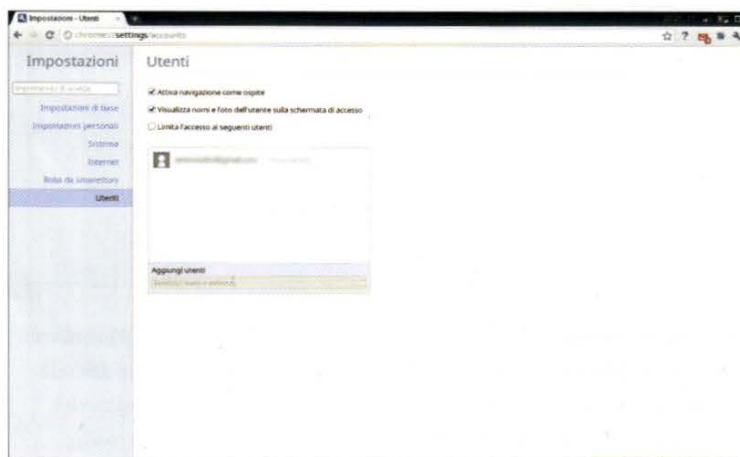
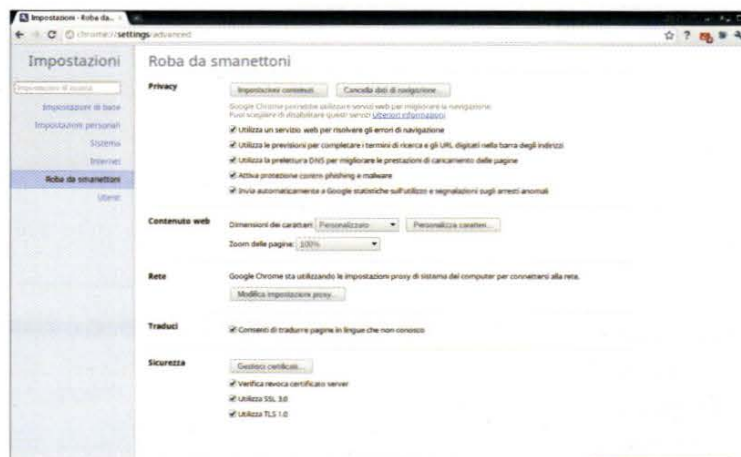
Ma c'è da dire che Google, quando nel 2001 ha visto arrivare come amministratore delegato e "protettore" dei giovanissimi fondatori Larry Page e Sergei Brin il vecchio lupo di mare Eric Schmidt (56 anni il 27 aprile, stessa fascia d'età di Steve Jobs e di Bill Gates per intendersi) era un'azienda ben diversa. Basata sull'innovazione, certo, ma soprattutto su un asset fondamentale: il motore di ricerca. Erich Schmidt l'ha guidata fino a un paio di mesi fa, cedendo il passo come promesso ai fondatori una volta "cresciuti" e "ritirandosi" in posizione non più operativa. La Google che Schmidt ha lasciato è molto più ricca, diversa, complessa, strategicamente sofisticata di quella che aveva trovato. È un'azienda il cui valore è cresciuto un migliaio di volte, certo, ma soprattutto è un'azienda che ha una visione strategica del mercato e del suo futuro molto, molto sofisticata.

Google oggi rispecchia in buona parte la cultura del suo ex amministratore delegato, che da giovane ha lavorato sia nei prestigiosi Bell Labs sia al Parc della Xerox (quello dove è stata inventata l'interfaccia mouse, icone, menu e finestre, per intendersi, oltre all'Ethernet e alla stampante laser), per poi diventare nel 1983 uno degli uomini chiave della oggi defunta Sun Microsystems. Proprio in Sun, fondata nel 1982 da Vinod Khosla, Andy Bechtolsheim, Bill Joy e Scott

Molto semplice la gestione delle funzionalità "di servizio", come il fuso orario. Da notare le regolazioni del trackpad che, per il Chrome Notebook CR-48, è un vero incubo per scarsa sensibilità: per fortuna non diventerà mai un oggetto di produzione

La connessione, e soprattutto quella senza fili, è il pane quotidiano per Chrome OS. La gestione degli accessi Wi-Fi è ben strutturata e logica, potrebbe fare invidia a molti software proprietari. Il pulsante "Abilita Mobile Data" fa riferimento alla scheda CDMA, che negli USA viene usata con una SIM Verizon, tecnologie incompatibili con i ponti radio GSM e 3G europei

Con la definizione "Roba da smanettoni" Google permette a chi usa il CR-48 come amministratore-proprietario di andare un po' più in profondità. Mancano sempre molte funzionalità e altre sono però rese più semplici, visto che vengono implementate direttamente da un fornitore di servizi di cloud computing

Le lacune più grosse sono nella gestione degli utenti: non è possibile sostituire il proprietario se non resettando in maniera fisica il CR-48 e non si possono far crescere i privilegi degli utenti amministrati trasformandoli in amministratori. Risultato: le impostazioni devono essere quelle buone al principio, sennò bisogna rifare tutto da capo

McNealy, è stato forgiato il nocciolo duro della visione di Google. Qual è? Due frasi. "La Rete è il computer", e "i dati devono essere messi in ordine".

La Rete è il computer

Se l'ordinamento della conoscenza è uno degli elementi comuni a molti visionari dell'informatica (a partire dal Memex di Vannevar Bush, nel 1945, fino ai database di Oracle e IBM), l'idea che la Rete sia il vero computer non è poi così scontata né comune.
Sun ne aveva fatto addirittura il suo motto aziendale e Schmidt, che dopo l'esperienza con la casa di Santa Clara ha passato un periodo come amministratore delegato di Novell, ha ripreso il discorso. Sotto le sue mani Google si è trasformata da motore di ricerca in paladino del Web 2.0 prima e del cloud computing dopo. Chrome OS ne è solo la conseguenza.
Il sistema operativo imbottigliato dentro un browser è meno noto di Android anche perché sta per essere commercializzato solo adesso.
Concettualmente, Android è identico a iOS: un sistema operativo basato su una forma di Unix (nel caso di Android, Linux), con servizi e un'interfaccia proprietaria e destinato a far funzionare decine di applicazioni in locale, alcune connesse a Internet e altre no. Più o meno come farebbe un personal computer normale: tant'è vero che c'è convergenza, ad esempio, tra Mac OS X e iOS.
Chrome OS invece è tutto un altro progetto: nasce dopo Chrome, il browser che Google ha costruito partendo dal motore WebKit (a sua volta derivato da Khtml, e alla base anche di Safari), per avere uno strumento che garantisse il controllo dell'esperienza dei servizi di Google stessa su qualsiasi piattaforma: Pc, Linux e Mac. A prescindere dal tipo e dalla versione del sistema operativo, viaggiare con Chrome dal punto di vista di Google vuol dire viaggiare su una strada sicura, con tutti i plug-in e le funzionalità necessarie a far ben funzionare l'esperienza d'uso dei servizi in rete di Google, da Gmail a Picasa.
La versione beta di Chrome per Windows è stata rilasciata il 2 settembre 2008. La quota di mercato è diventata rapidamente interessante e Chrome se la vede con Safari e Opera contro i due "big" del mercato dei browser, Internet Explorer e Firefox.
Poco meno di un anno dopo, il 7 luglio 2009, quelli di Google annunciarono però che erano al lavoro anche su un altro progetto legato sempre a Chrome. Si trattava di un sistema operativo di nuova concezione, basato sull'idea che sul computer ci sarebbe stato solo il minimo indispensabile (la parte per l'accensione e il browser) mentre tutte le altre cose (dati, applicazioni,

C'è anche un Help (ovviamente in Rete) che però è solo in inglese

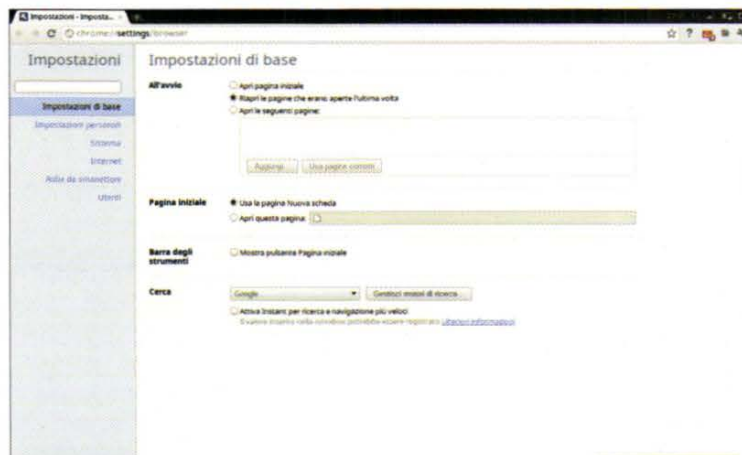
funzionalità) sarebbero state in Rete. Accendere il CR-48 per la prima volta è la dimostrazione di questa teoria. Il computer segue i tre capisaldi che gli ingegneri di Google volevano inculcare nel sistema: si avvia molto rapidamente (impiega circa 7-8 secondi); ha un sistema operativo minimale e verificato, protetto da qualsiasi tentativo di attacco (tanto che per resettarlo è necessario smuovere un interruttore nascosto e passare alla "modalità sviluppatori"); e infine sta tutto nel browser. Non è possibile accedere neanche ai documenti contenuti in una chiavetta USB, a meno che non sia previsto dal sistema (magari perché si sta preparando l'allegato di una e-mail).

Abbiamo detto che dell'hardware non si parla perché non fa parte della recensione. Da notare che la tastiera è in effetti interessante e, a tratti, innovativa: la gestione delle finestre del browser a tutto schermo (non è possibile fare altrimenti perché non c'è nessuna "scrivania" dietro) permette di passare da una schermata all'altra semplicemente premendo il tasto che corrisponderebbe a F5. E da notare anche che il trackpad scelto dagli ingegneri di Mountain View è davvero terribile, ma per fortuna si possono usare anche i mouse esterni, compresi quelli dotati di radiocomando standard.

Al lavoro con Chrome OS

La vita dentro Chrome OS è molto diversa da quella degli altri sistemi finora provati dal vostro fidato cronista. In pratica, è una vita zoppa, che richiede sempre la connessione alla Rete, con tutto ciò che ne consegue in termini di copertura, prestazioni e costi del collegamento a Internet. Dentro il computer, nascosto sotto la batteria, c'è lo spazio per mettere una SIM card, che però era riservata a Verizon, e quindi a una tecnologia inedita in Europa e soprattutto non compatibile con le nostre SIM e i nostri ponti radio 2G e 3G. Per questo motivo, il Chromebook funzionava al meglio solo se era disponibile una connessione Wi-Fi. E questo vuol dire, purtroppo, in pochi luoghi, dato che l'attuale proibizionismo delle connessioni Wi-Fi sta fortemente limitando la possibilità di trovare un bar o una panchina in città che sia illuminata da un segnale Wi-Fi libero. Questioni come la penuria di hot-spot Wi-Fi liberi e non, costi alti di connettività, soprattutto se attraverso la rete cellulare (3G o di altro tipo), prestazioni non sempre adeguate dei collegamenti Internet, per non dire di aspetti importanti quali la sicurezza e la riservatezza dei dati, possono rendere quanto meno penalizzante e complicata da seguire una soluzione che basa la sua operatività completamente sulla connessione alla Rete. Per quanto riguarda i costi di connessione Internet, come di consueto il nostro consiglio sarebbe di valutare con attenzione il traffico dati e i piani tariffari.

Se anche si trova la Rete, però, la vita dentro Chrome OS è difficile. Occorre fare tutto in Rete, senza file system

La schermata delle impostazioni di base

esposto, ma bisogna farlo usando per forza il mouse. La resistenza viene dal fatto che si svegliano recenti automatismi nati dall'uso prolungato di iOS e di Android: tutto touch e multi-touch. Con tastiera e trackpad la navigazione e l'interazione diventano lente.

Anche l'integrazione con i servizi di cloud computing che non siano quelli di Google appare piuttosto rudimentale. Quante volte abbiamo pensato di poter fare tutto quando andiamo a usare il computer di qualche amico e siamo costretti a limitarci al solo browser? Pensiamo di poter far tutto, ma in realtà stiamo usando sia il browser sia il disco del computer del nostro amico, sul quale passiamo documenti, salviamo momentaneamente e ci spostiamo da una finestra web all'altra, da un servizio all'altro. Sul Chromebook abbiamo solo il browser, senza il disco del computer che faccia da volano per le operazioni più complesse. È banale rispondere a una mail, diventa più complesso passare un documento da Google Docs a DropBox o viceversa. O magari aprire un file zippato e smistare i contenuti tra il disco di Amazon e un nostro server remoto con accesso FTP.

Insomma, il Chromebook richiede impegno e attenzione per essere domato. Ricorda un po' una di quelle vecchie macchine d'epoca, quelle molto schiette e genuine, ma anche scomode: niente poggiatesta, cambio non sincronizzato, freni diretti da pigiare con passione e volante senza servosterzo, da ruotare con energia. Poi, una volta presa velocità, dà molte soddisfazioni, per carità.

In questo momento, però, Chrome OS è più che altro un "proof of concept", una dimostrazione di un'idea. La dimostrazione cioè che sia possibile vivere in Rete senza toccare mai il suolo di un hard disk, senza cioè usare un computer tradizionale. L'idea è affascinante: vivere sospesi, con tutti i dati in Rete, senza bisogno di archiviarli da nessuna parte. Il vantaggio è che non occorre più fare backup (ammesso che lo si sia mai fatto) e che per cambiare computer basta inserire nome utente e parola chiave, aspettare pochi secondi e per magia il nostro mondo si ricrea in un attimo. Il dubbio che ci siano dei rischi ci viene dall'esperienza empirica: se non c'è la Rete o se il servizio di cloud computing che contiene i nostri dati diventa indisponibile, siamo bloccati. Il momento di crisi arriva invece quando ci rendiamo conto di un'altra, tragica realtà. Non siamo nativi digitali.

Mettiamola così, è l'unica spiegazione possibile. Perché il fatto è che con questi nuovi sistemi tutti online, tutti basati sul cloud computing, le cose sono lente, difficili, laboriose. Più di quanto non dovrebbero esserlo. Ci sono altre scorciatoie, altri percorsi, altre strade possibili per muovere i nostri documenti, modificarli, condividerli, archiviarli. Se chi scrive e i suoi coetanei fanno tanta fatica, vuol dire che la tecnologia ancora non è ancora del tutto matura, certo, ma anche che siamo noi a non aver ancora capito bene come sfruttarla. Bisogna arrivarci con mente fresca, pronti a fare un salto in cui non si butta via niente e non si perde nessuna abitudine per il semplice motivo che non c'è niente da buttare e non ci sono abitudini pregresse da perdere. Come i nativi digitali. Cioè, i ragazzini.

Se si va più in profondità è comunque possibile trovare un modo per vedere i processi attivi sulla macchina e anche un gestore delle applicazioni che permette di "abbattere" i programmi che non vogliamo più far girare e che magari non hanno una interfaccia utilizzabile: non sono pochi, in un mondo come quello di Chrome OS tutto fatto di app e di estensioni del browser

Nuove frontiere dei sistemi operativi

Torniamo a parlare di cose concrete e facciamo qualche esempio, per non

affogare nella troppa teoria. Nelle settimane in cui ho provato il CR-48, ho passato ore a cercare connessioni "free" a cui attaccarmi, sviluppando un istinto da scout Sioux degno di un fumetto di Tex Willer. Per riuscire ad arrivare alle impostazioni che permettono di gestire la memoria (il task manager, per intenderci) c'è stato da impazzire, idem per trovare una shell da cui fare un paio di prove dell'apparecchio, o infine capire come attivare la sincronizzazione, in maniera tale che le applicazioni e le estensioni installate sul browser Chrome del Mac si ripresentassero anche sul Chromebook. Riuscire a catturare delle schermate, a salvarle da qualche parte e poi spedirmele via e-mail ha richiesto un mezzo pomeriggio di tentativi. Le varie chiavette USB che ho provato hanno fatto tutte cilecca, mentre addirittura la porta per le schede SD ancora non funziona, dichiara la stessa Google. Non parliamo poi del problema principale: cambiare l'utente che amministra la macchina e contestualmente far scalare i privilegi di uno degli utenti amministrati. Per questo problema, così come per quello relativo al reset della macchina (pratica salutare prima di restituirla ai gentili PR di Google) bisogna studiare, sudare e poi cercare parecchio su Internet. Alla fine, ce la si fa. Ma non è certo un insieme di pratiche intuitive.

La cosa divertente del test del Chromebook è che tutti gli amici sviluppatori o smanettoni che hanno visto il vostro cronista aggirarsi con il portatile nero hanno più o meno chiesto la stessa cosa: è possibile sviluppare software sul Chromebook? La risposta è unica: no, a meno di non voler fare una grande fatica. Ma lo scopo della macchina non è quella di fornire uno strumento per lo sviluppo, quanto per la prova e la costruzione dell'esperienza. Con il CR-48, infatti, si capisce in che direzione sta andando la tecnologia per quanto riguarda il cloud computing e la frontiera dei sistemi operativi. Si impara a muoversi in modo diverso, con una grammatica e una sintassi semplificata rispetto ai sistemi operativi tradizionali. Le applicazioni, spesso capaci di funzionare anche offline (come l'immancabile Mah-jong, ad esempio), richiedono competenze differenti da quelle tradizionali. Sono competenze e pratiche d'uso che si imparano sul campo, che la stessa Google sta sperimentando e costruendo insieme ai suoi utenti e agli sviluppatori. È questo il senso dell'esperimento dei 60mila portatili CR-48 distribuiti "a pioggia" negli USA; e, con il contagocce, anche in Europa e in Italia.

Per parafrasare il titolo di un libro di un geniale scrittore, Chrome OS è un'esperienza divertente che spero di non dover fare mai più.

Un post scriptum. Per i curiosi dei nomi delle cose e del loro significato, il CR-48 si chiama così perché 48 è il numero atomico di un isotopo instabile del Cromo (Cr). Un simpatico gioco di quelli che i geek amano molto.

Le informazioni sul prodotto abbondano, come si conviene a un apparecchio sostanzialmente pensato per smanettoni: ecco quindi le due schermate di informazioni. Nella prima le informazioni di base e la funzione di verifica degli aggiornamenti (è automatica ma è comunque un po' imboscata, per chi volesse azionarla a mano), nella seconda invece i dettagli più "tecnici" su Chrome OS, compresa la versione del motore web del browser che fa da cuore del sistema operativo

Firefox 4, una volpe rossa sul mondo

—*Matteo Discardi*

Il progetto Firefox è, sin dal suo lancio nel 2004, uno dei pochi argomenti tecnologici in grado di saltare la barriera del mondo IT e sfondare anche nel mondo della comunicazione generalista per finire, al pari di iPad e Google, anche nei servizi dei TG nazionali

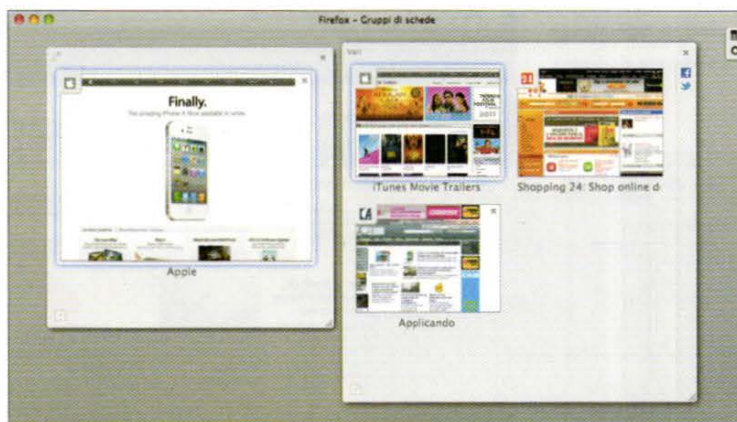
Al di là di quella che un tempo era definita la "guerra dei browser", il prodotto della Mozilla Foundation rappresenta oggi ben più che un semplice strumento di navigazione web.
La sua capacità di innovare sotto molti punti di vista si unisce all'essere allo stesso tempo uno strumento perfetto per i geek di tutto il mondo, ma anche un inequivocabile trend che, pur posando le sue fondamenta nel mondo Windows, riesce a proporsi in modo autorevole anche nel più esigente mondo Mac.
In particolare, con il lancio della nuova versione 4 avvenuto nei primi mesi dell'anno, Mozilla ha deciso di dare una svolta davvero epocale non solo dal punto di vista tecnologico ma anche da quello dell'immagine, proponendo un modello di roadmap simile a quello percorso da Google per Chrome, nel quale il numero di versione è un puro riferimento tecnico e con tempi di sviluppo molto brevi (si parla di qualche mese), tanto che mentre leggerete queste righe probabilmente già la versione provata avrà subito qualche

importante aggiornamento.
I lettori di *Applicando* si trovano, all'interno dei propri Mac, un browser web preinstallato, Safari, che com'è consuetudine di Apple rappresenta un prodotto eccellente sotto tutti i punti di vista, forse il migliore sul mercato: tuttavia può risultare interessante procedere a un esame attento delle caratteristiche che rendono Firefox più di una intrigante alternativa; considerando anche che alcune nuove proprietà lo rendono più efficiente e sicuro di molti altri prodotti e che, alla fine, rappresenta oggi la soluzione più elegante, sicura e potente per chi si trova spesso a dover gestire più computer nel corso della giornata, specie se su sistemi operativi diversi.

L'interfaccia di Firefox 4, pulita ed essenziale: si notano sulla sinistra le Schede applicazioni, discrete e sempre a portata di mano

Aspetto professionale

Firefox 4 si presenta ai suoi utenti con novità molto importanti sia a livello estetico sia "sotto il cofano". Gli utenti che hanno provato le versioni precedenti si troveranno di fronte le prime novità sin dall'interfaccia, che ora presenta la lista delle schede aperte sopra la barra degli indirizzi; un posizionamento inusuale, che però non tarda a divenire familiare in pochissimo tempo. Una sistemazione del genere era apparsa già qualche tempo fa in una beta di Safari (poi tornato al posizionamento più classico) ed è una delle caratteristiche sia di Chrome sia di Opera, gli altri due browser tra quelli principali che si dividono il mercato (l'assente giustificato è Internet Explorer, attualmente arrivato alla versione 9, da tempo non più sviluppato per Mac).
La revisione delle schede non è però solo estetica: in Mozilla hanno capito che le schede di navigazione sono il cuore dell'utilizzo di un browser, e con la versione 4 esse sono diventate un vero e proprio strumento di lavoro. Se prima si trattava solo di un modo con cui avere più siti web aperti in una finestra, adesso possono essere personalizzate in modo da facilitare il lavoro di quegli utenti che sono soliti utilizzare diversi servizi web per molte ore al giorno (pensiamo ai vari social network, ma anche Google Docs o Office Live). Facendo clic con il tasto destro nel nome su una scheda aperta, questa può trasformarsi in Scheda applicazione (mediante il comando Blocca come Scheda applicazione dal menu contestuale): in questo modo la linguetta identificativa diviene molto piccola allo scopo di mostrare solamente l'icona della pagina e vivere assieme al browser, aprendosi in automatico a ogni avvio e impedendo all'utente di chiuderla accidentalmente (è bloccato sia il pulsante di chiusura sia la scorciatoia da tastiera). È naturalmente possibile avere diverse Schede applicazioni aperte di default, tanto che noi ne abbiamo impostate subito una per l'account di Facebook, una seconda per quello di Twitter e una terza per il sito di *Applicando*, in modo da parcheggiare al sicuro le pagine più

La gestione dei Gruppi di schede di Firefox 4 è interessante e promettente, anche se è ancora carente in intuitività e manca di comode scorciatoie che ne rendano l'utilizzo più semplice

frequentate, mentre procedevamo con la navigazione quotidiana. Le Schede applicazione, quando lasciate in secondo piano, avvisano l'utente a ogni aggiornamento dei contenuti, mostrandosi in un discreto colore azzurro.
Ma non è finita qui: le varie schede possono essere raggruppate in gruppi attraverso la funzione Panorama, un deposito di schede di pagine web aperte, magari da visualizzare in un secondo momento. Dal menu contestuale che si apre facendo clic con il tasto destro sul nome di una scheda aperta, tramite il comando Sposta nel gruppo, la scheda selezionata viene parcheggiata in un'area Gruppi di schede, comoda ad esempio per congelare una o più pagine web per una lettura posticipata.

Una delle caratteristiche più importanti di Firefox è sempre stata l'architettura modulare, che permette l'installazione di numerose estensioni di terze parti

La nuova versione 4 amplia le possibilità di personalizzazione dell'interfaccia a tutta l'applicazione, comprese le finestre di servizio: qui abbiamo applicato uno stile vintage, risalente a Netscape 4

A dire la verità, la funzione Gruppi soffre ancora di qualche problema di gioventù, dato che non sembra possibile gestire direttamente i gruppi creati nel corso della navigazione, da ogni pagina web, mentre, all'interno dell'area, è possibile modificare la presenza delle varie pagine web nei diversi gruppi con un semplice drag&drop, in un ambiente grafico liberamente personalizzabile in posizione e dimensione.
Allo stesso modo di Safari, anche Firefox isola le varie schede impedendo che un crash di un plug-in esterno come Flash o Silverlight blocchi la fruizione delle altre schede aperte, ma in questo senso Firefox 4 introduce un sistema di controllo attivo anche per le Estensioni, i plug-in di terze parti installabili all'interno del programma, che introducono una serie di capacità aggiuntive nel browser e che sono state la colonna portante del successo del prodotto.
Rispetto a Safari, tra l'altro, Firefox gode anche di una completa personalizzazione dell'interfaccia (la funzione è ora chiamata Personas), possibile utilizzando le centinaia di temi disponibili in rete: da questo punto di vista è doveroso puntualizzare che, a fronte di una proposta davvero imponente, sono a nostro avviso relativamente pochi i temi degni di nota e ancora meno quelli compatibili con la versione 4 per Mac dell'applicativo, anche se, con il tempo, la percentuale è destinata a crescere.
La gestione dei vari temi, così come delle estensioni e dei plug-in esterni, si realizza all'interno dell'area Componenti aggiuntivi, dal menu Strumenti, che apre una vista chiara e

pulita dello stato del browser in quanto a implementazioni di terze parti: ogni installazione necessita di un riavvio del browser, che può essere impostato per riaprirsi nello stesso stato di quando era stato chiuso, sia dal punto di vista delle pagine web aperte, sia per il punto di lettura all'interno di ogni pagina web.

Una delle funzioni cardine di Firefox 4 è sicuramente la sincronizzazione: nell'immagine, l'aggiunta di un nuovo dispositivo, al momento ancora manuale

Una volta sincronizzati più computer o dispositivi, è possibile controllare le schede e i gruppi aperti in tutte le copie di Firefox collegate all'account

Uno per tutti, tutti per uno

La versione 4 introduce anche una funzione che può rivelarsi fondamentale nella scelta degli utenti: la sincronizzazione. Il comando Configurazione di Sync (menu Strumenti) apre una finestra per la creazione di un account, localizzabile sia nei server Mozilla sia, nel caso di una azienda che abbia maggiori esigenze di sicurezza, in un server privato: una volta creato l'account e associata a esso la copia di Firefox, sarà possibile sincronizzare i Segnalibri (e altre informazioni) con tutti gli altri Mac o Pc associati allo stesso account e, grazie all'applicazione gratuita Firefox home, disponibile sull'App Store, gestire gli stessi anche direttamente dai dispositivi iOS.

La sincronizzazione è automatica, ma è possibile forzarla – se essa è configurata – con il comando Sincronizza adesso, disponibile nel menu Strumenti.

Da questo punto di vista, la funzione appare tanto semplice e interessante nella creazione e sincronizzazione del primo computer, tanto inutilmente complicata nel caso dei successivi dispositivi, laddove è necessario ricopiare una stringa di numeri manualmente (invece che gestire il tutto attraverso un sistema di ID e password): da questo punto di vista la pulizia del binomio Safari/MobileMe ancora fa la differenza, tuttavia è da sottolineare come la proposta di Mozilla sia del tutto gratuita e in grado di abbracciare praticamente tutte le piattaforme (Mac, Windows, Linux, iOS e Android) mentre quella di Apple sia ancora a pagamento e limitata a tre sole piattaforme (Mac, Windows e iOS).

Ciliegina sulla torta è la possibilità, proprio grazie alla sincronizzazione, di verificare le sessioni di schede aperte nei diversi dispositivi da una postazione e continuarla nella postazione locale: in pratica, nello stesso modo in cui si aprono i gruppi di schede salvati, il comando da menu Schede da altri computer visualizza le schede aperte, raggruppate per dispositivo, con i relativi link per aprirle nella copia di Firefox locale (in pratica, come fosse una pagina web con i link). Seppure non sia possibile intervenire direttamente sulle sessioni di schede nei dispositivi (ad esempio, non è possibile chiudere o spostare le schede, la funzione è solamente in lettura), i benefici possono essere numerosi, partendo dalla possibilità di continuare la lettura delle schede aperte in ufficio sul Mac di casa, oppure come modo semplice per trasmettere un indirizzo da un computer all'altro. È possibile personalizzare le informazioni da sincronizzare (ad esempio Segnalibri, Password, Schede ecc.) nel pannello Sync delle preferenze del programma (menu Firefox > Preferenze): come per ogni altro servizio cloud, è opportuno tenere nella giusta considerazione questioni quali la riservatezza e la sicurezza dei dati.

Il futuro è adesso

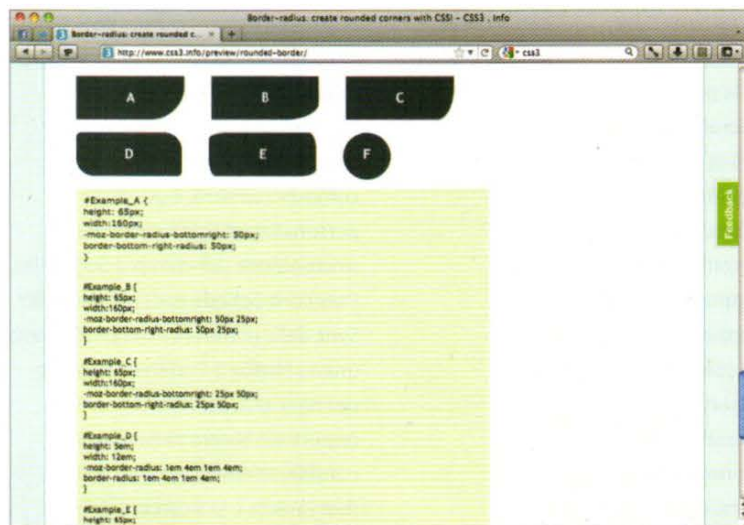
Nato con l'etichetta di browser moderno, Firefox presenta numerose caratteristiche di assoluta avanguardia anche dal punto di vista della compatibilità verso i nuovi standard. Il nuovo motore di rendering delle pagine, Gecko 2, garantisce una velocità ottima e permette di innalzare la compatibilità verso il nuovo standard HTML5 anche più di Safari. Ad esempio, Firefox 4 ha ottenuto un punteggio nel sito HTML5test.com di 255 punti (su 400) circa alla pari con Opera 11 (258), laddove Safari 5.05 si ferma a 228 punti (rimane avanti Chrome di Google con il punteggio di 288). Per dimostrare le capacità della nuova versione del suo browser, Mozilla propone una nuova area nel proprio portale, chiamata Web O'Wonder (**https://demos.mozilla.org/it**) dove è possibile provare alcune applicazioni web che sfruttano appieno HTML5 e CSS3 in diverse animazioni interattive e dinamiche. Firefox è anche uno dei pochi prodotti attualmente sul mercato a disporre della tecnologia WebGL, che permette di ottenere una grafica 3D nativa all'interno del browser, grazie anche alla nuova accelerazione hardware, capace di ottenere l'accesso diretto alle librerie OpenGL di Mac OS X e ciò mette Firefox in grado di attingere alla potenza delle schede video.

Chiude la nostra analisi un lodevole passo avanti anche per quanto riguarda il supporto ai CSS3, i fogli stile per i siti web, per i quali adesso sono supportati gli angoli arrotondati, le ombreggiature (finalmente!), le transizioni e le trasformazioni: da questo punto di vista, benché sia necessario ancora del tempo affinché queste tecnologie possano essere integrate nelle pagine web in modo sereno, il loro supporto da parte dei browser è fondamentale, tanto che la scalabilità della proposta permette una visualizzazione nativa solamente per i browser compatibili, mentre tutti gli altri possono tranquillamente ignorarne la presenza.

Le specifiche dei CSS3 non sono ancora definitive, ma il lavoro di supporto per questo nuovo e fantastico standard sta procedendo in modo egregio: nella schermata, il supporto ai box con gli angoli arrotondati

Principessa del web

Nonostante la presenza di Safari in Mac OS X e Internet Explorer in Windows, grazie alle proprie caratteristiche di innovazione e originalità Firefox è riuscito negli anni a proporsi come soluzione alternativa stabile, sicura e duratura per una fetta di utenti in costante crescita, tanto che le stime globali parlano di percentuali di utilizzo superiori alla media del 25%, anche se vale la pena sottolineare che tale guadagno è da computarsi quasi esclusivamente in una perdita da parte di Internet Explorer, mentre per gli altri browser (Safari, Opera, Chrome, tanto per citare i principali) la diffusione è più o meno costante.

Nell'ambiente Apple, la nuova versione si è adattata agli standard attuali di Snow Leopard (e del futuro Lion) con una versione nativa a 64 bit, rinunciando al supporto per la piattaforma PowerPC, scelta che non appare così grave, considerando che esistono prodotti paralleli che sfruttano le caratteristiche del browser di Mozilla in distribuzioni più compatibili (primo fra tutti il progetto Camino, **www.caminobrowser.org**) e anche considerando che la versione 3.x di Firefox appare, sotto molti punti di vista, tutt'altro che datata per gli standard attuali.

L'applicazione Firefox home per iOS, gratuita, consente di attivare alcune funzioni interessanti, tra cui la sincronizzazione dei Preferiti e il controllo delle sessioni aperte (negli altri computer)

—Massimiliano Bigatti

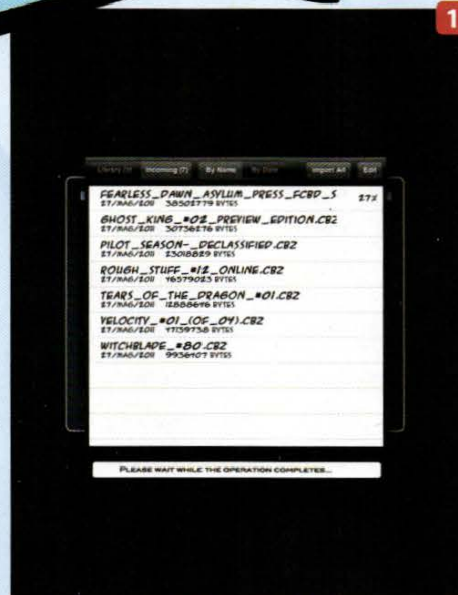
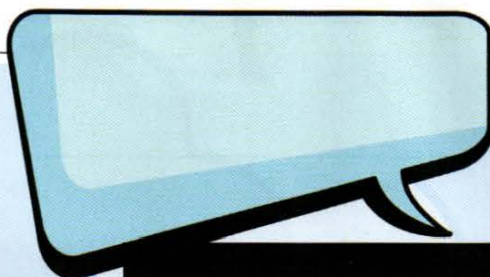
fumetti a tavoletta

L'iPad è un ottimo sistema per leggere fumetti digitali in tutta comodità, senza nemmeno dover essere vicini a un computer. A patto, ovviamente, di avere l'App giusta

Nel numero 299 di *Applicando* - aprile 2011 abbiamo trattato il tema della lettura dei fumetti sul Mac. Ma cosa c'è di meglio, la sera, che rilassarsi sul divano, nel soggiorno illuminato da luci soffuse e leggere qualcosa sull'iPad? Magari proprio un fumetto? Tante cose, potreste rispondere voi, ma non è male neanche la storia del fumetto sull'iPad. Su App Store ci sono diverse applicazioni che consentono di leggere archivi CBA o anche i file PDF, che però come ben sappiamo sono accessibili direttamente da iBooks, senza scomodare applicazioni di terze parti. Se invece si utilizzano file CBA è possibile utilizzare una delle tante applicazioni disponibili in App Store. Con quasi tutte le App i fumetti vengono copiati sul tablet tramite la funzione Condivisione documenti sotto la scheda Applicazioni del pannello di sincronizzazione del dispositivo in iTunes. Altre utilizzano meccanismi differenti, come WebDAV, oppure possono accedere a siti web o FTP. La maggior parte delle applicazioni che seguono sono progettate per iPad, mentre alcune funzionano anche con iPhone e iPod Touch. Ovviamente, la fruizione è decisamente più piacevole sul tablet, viste le generose dimensioni del suo display. La lettura dei fumetti su schermi più piccoli può invece assumere una natura occasionale.

ARCreader 1.2

lingua: **inglese**
prezzo: **gratuito**
compatibilità: **iPad (iOS 3.2+)**
http://arcreader.fieldman.org/

Questa semplice App, prima di poter leggere i fumetti copiati tramite la funzione Condivisione documenti di iTunes, esegue una pre-elaborazione. I comics copiati compaiono nella scheda Incoming. Toccandoli vengono elaborati (**figura 1**) e quindi inseriti nel pannello Library, da dove possono essere selezionati per essere letti. È capitato che alcuni file mandassero in crash l'App, anche nel caso di normalissimi PDF leggibili con altre applicazioni. Durante la lettura sono supportate le gesture classiche: tap sui lati destro e sinistro per andare avanti e indietro e pizzico per ingrandire o ridurre la pagina. Non è supportato il doppio tap ma è possibile spostarsi nell'immagine trascinando il dito. Toccando il centro dello schermo viene visualizzata, in basso, una barra con le miniature delle pagine che è possibile toccare per un accesso diretto. In alto a sinistra è invece presente il pulsante Library, che consente di accedere all'elenco dei fumetti presenti in archivio (**figura 2**). Lo scorrimento è

i Comic Store degli editori

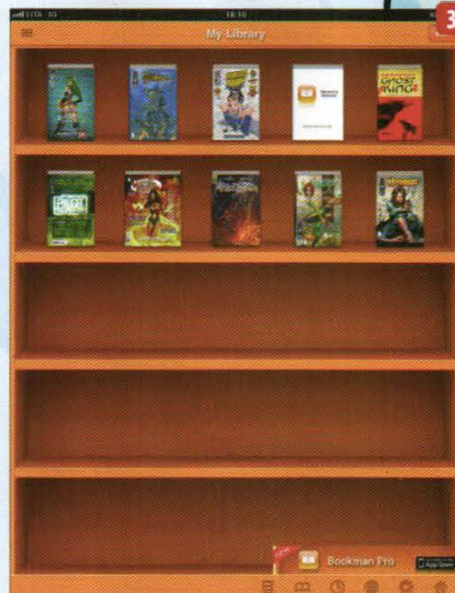
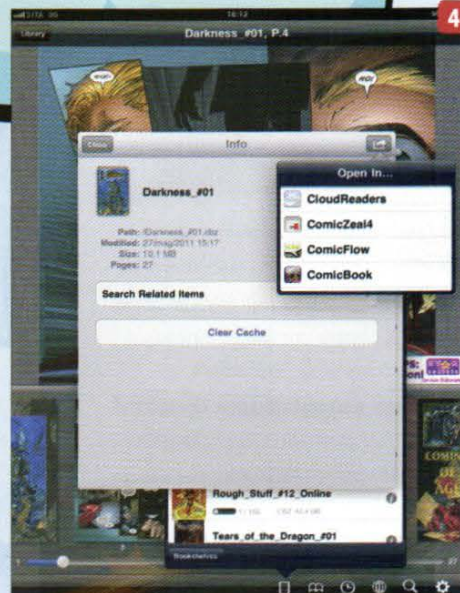
Nelle prime pagine dell'articolo apparso su *Applicando* 299 - aprile 2011 abbiamo accennato al fatto che importanti editori statunitensi, come Marvel, DC Comics e altri, offrono una loro applicazione per la lettura di fumetti– Non solo: queste App integrano anche uno Store apposito, dove è possibile acquistare esclusivamente i comics di quel particolare editore. Provando alcuni di questi programmi si nota un'impostazione comune, differente talvolta solo nella scelta delle icone che, simpaticamente, richiamano elementi dei personaggi dei fumetti: il martello di Thor, il simbolo di Batman o quello di Superman e via dicendo. Le applicazioni sembrano uguali perché... lo sono. Si tratta infatti di versioni "con brand" dell'App iOS di Comixology (www.comixology.com), azienda che fin dal 2007 ha lavorato allo sviluppo di una piattaforma tecnologica per portare i fumetti nel mondo digitale. Offre uno Store di più di quattromila titoli, grazie alla collaborazione con diversi importanti editori (Marvel, DC Comics e più di 35 editori indipendenti) ed è accessibile dal web o dalle proprie applicazioni mobili.

L'App di Comixology che consente di accedere al catalogo completo dei titoli presenti nello Store si chiama Comics (figura A). È sufficiente scaricare e utilizzare questa App per accedere ai prodotti di tutti gli editori, senza la necessità di impiegare le applicazioni brandizzate (sono distribuite con il nome di DC Comics, Marvel Comics, BOOM! Studio Comics e Image Comics, ma come si diceva sono limitate ai rispettivi cataloghi). L'applicazione di Comixology è interessante perché, oltre alla visualizzazione della pagina a pieno schermo e allo zoom, implementa una particolare modalità di navigazione del fumetto che consiste nell'inserire bande nere sullo schermo per evidenziare solo il riquadro che si sta leggendo. Con un tap ai lati dello schermo ci si sposta avanti e indietro, come consuetudine nelle applicazioni di lettura, ma con questa modalità si ottiene una transizione non alla pagina successiva, ma alla porzione

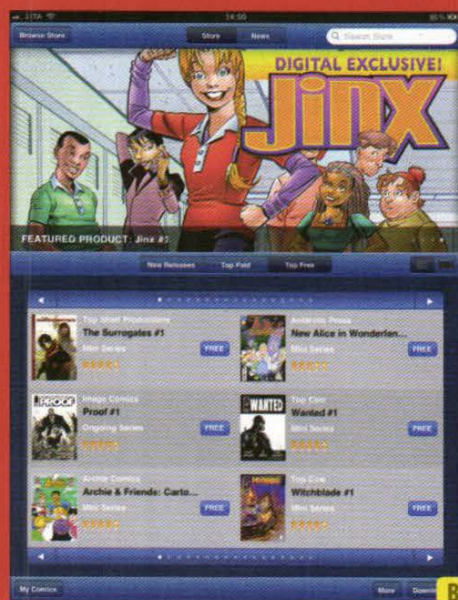
veloce e le aree sensibili sui lati destro e sinistro rimangono attive anche se l'immagine è ingrandita. Purtroppo però il livello d'ingrandimento viene reimpostato a ogni cambio di pagina. Il programma non prevede impostazioni di personalizzazione. Supporta PDF, CBZ, CBR, ZIP e RAR.

PDF/Comic Reader Bookman Lite 3.0.2

lingua: **inglese, giapponese**
prezzo: **gratuito**
compatibilità: **iPhone, iPod touch, iPad (iOS 4.0+)**
http://bookman.tsumikistudio.com/en/

Questa applicazione supporta gli stessi formati di file della precedente, oltre al medesimo meccanismo di acquisizione dei comics da iTunes. Inoltre, mette sul piatto il supporto al protocollo FTP: i fumetti possono essere anche scaricati dal web o da un computer connesso in Rete. L'interfaccia appare un po' disordinata, con una barra di icone, in basso, che consente l'accesso alle numerose funzioni del software (**figura 3**). Nell'ordine troviamo la libreria, un browser web (ma a cosa serve, dato che c'è Safari?), un pannello dei segnalibri, la cronologia (suddivisa tra

3

4

B

successiva (e non ancora visualizzata) dello stesso riquadro o al riquadro successivo. È un modo piacevole per leggere, che sembra quasi trasformare il fumetto in un disegno animato.

Concorrente di Comixology, sviluppatasi più recentemente sull'onda del successo dei dispositivi mobili di Apple è iVerse Media (**www.iversecomics.com**), che offre la propria applicazione Comics+, dalle funzionalità simili a quella di Comixology (**figura B**), ma priva della navigazione del fumetto a riquadri. Nello Store di Comics+ sono disponibili i fumetti Marvel, Image Comics e altri editori non presenti nello Store di Comixology, come IDW Publishing (**www.idwpublishing.com**). Tra gli altri, questo editore pubblica Doctor Who, Transformers e Star Trek. In App Store sono presenti versioni di Comics+ a marchio IDW, come IDW Publishing Comics, Transformers Comics, Star Trek Comics e altri. Abbiamo provato a scaricare qualche titolo ma l'applicazione talvolta è andata in crash dopo la selezione del fumetto desiderato. Riavviandola, comunque, il download è stato completato ed è stato possibile passare alla lettura. L'applicazione permette di leggere i fumetti a schermo pieno e a pagina intera, di eseguire ingrandimenti con doppio tap e pizzico. Purtroppo per potersi spostare di pagina è necessario ripristinare l'ingrandimento originale: la fruizione del fumetto può quindi risentirne, soprattutto se si viene da Comics e dalla sua innovativa modalità di navigazione. Discorso a parte merita la corazzata Disney, che è presente in App Store con un paio di applicazioni. Digicomics è la piattaforma di fumetti digitali dell'editore, ma la relativa applicazione è ferma all'edizione per iPhone: speriamo presto venga resa disponibile la versione iPad. L'altra applicazione disponibile è Disney Epic Mickey Digicomics (**www.disney-bookapps.com/epicmickey.html**), che è in realtà un libro digitale dalla grafica ben curata, di cui viene offerto gratuitamente il primo capitolo mentre gli altri si possono acquistare direttamente dall'interno del programma (**figura C**).
Infine, è interessante citare Digital Comics (**www.digitalcomicsapp.com**), un programma indipendente che consente di accedere a un proprio catalogo di fumetti, che però annovera un numero molto limitato di titoli e

libri e siti web), una funzione di ricerca, un pannello d'informazioni e uno con le impostazioni di sistema. Dal manuale si apprende quali sono le sei aree sensibili al tocco; le disposizioni di quelle per andare avanti e indietro nel libro non sono le stesse della maggior parte degli altri software e questo può creare un momento di confusione. In alternativa è possibile utilizzare lo swipe. È supportato l'ingrandimento con pizzico, ma a cambio pagina il livello d'ingrandimento viene reimpostato. La barra inferiore contiene miniature di generose dimensioni, oltre a una barra di scorrimento rapido.
Il pannello delle impostazioni è ricco di opzioni, le cui icone illustrative non sempre sono sufficientemente indicative. C'è anche uno slider per la regolazione della luminosità virtuale dello schermo.

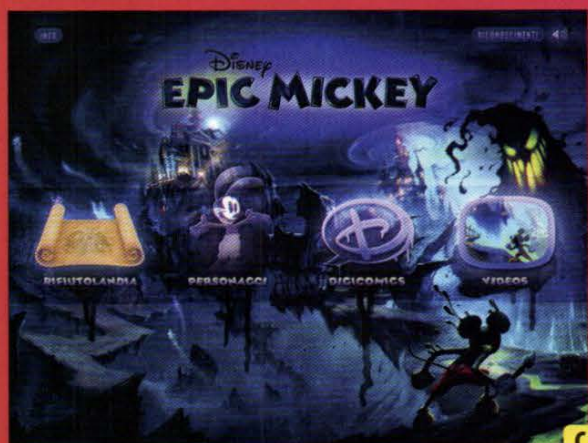
La visualizzazione della libreria ricalca l'impostazione "legnosa" di iBooks, anche se il risultato grafico finale è decisamente meno elegante. Il programma è stato in grado di visualizzare quasi tutti i file che abbiamo provato, ma alcuni non sono stati riconosciuti. In questi casi viene utile la funzione Open In, disponibile nel pannello Info del fumetto, raggiungibile accedendo prima a My Library (prima icona da sinistra in basso) e quindi toccando il pulsante "Informazioni" a destra. Questa funzione consente di aprire il file con un'altra applicazione presente nel dispositivo che supporti il formato dei file selezionati (**figura 4**). Infine, dobbiamo purtroppo segnalare come la versione Lite proponga spesso e in punti diversi dell'interfaccia fastidiosi banner pubblicitari, non presenti nella versione Pro (€ 0,79).

CloudReaders 1.23

lingua: **inglese, giapponese**
prezzo: **gratuito**
compatibilità: **iPhone, iPod touch, iPad (iOS 4.2+)**

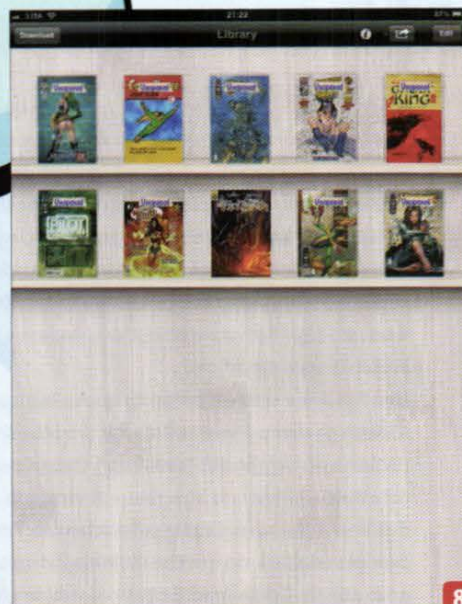
CloudReaders è un'applicazione molto semplice, facile da usare e scattante. Consente di leggere file PDF, CBZ, CBR, ZIP e RAR caricati via iTunes, tramite la rete - se è disponibile una connessione Wi-Fi - oppure con scambio peer to peer (per materiali non protetti da diritto d'autore, acquisto in-App € 0,79). La condivisione in Wi-Fi è implementata attraverso una sorta di web server interno all'App a cui è possibile connettersi dal Mac. La soluzione è ingegnosa, ma l'autore avverte: le performance possono essere fino a cento volte inferiori a quelle del cavo USB, che rimane la scelta migliore per caricare fumetti sul dispositivo,

C

D

solo una manciata di editori (**figura D**). Tra le peculiarità di questo software c'è la modalità di lettura assistita, che permette di spostarsi avanti e indietro nella storia tramite zoom automatici delle zone d'interesse. È un po' come la navigazione di Comixology, ma senza le bande nere che nascondono i contenuti non in primo piano. Inoltre, con il tasto Play è possibile avviare la riproduzione automatica (tempi di lettura e transizione sono configurabili). Tutte le applicazioni elencate sono gratuite e offrono la possibilità di scaricare, senza pagamento, alcuni fumetti di prova. Gli altri si possono acquistare nello Store interno tramite acquisti In-App. Dove non diversamente specificato si tratta di App compatibili con iPhone, iPod touch e iPad.

fluido (le prove le abbiamo fatte con un iPad di prima generazione): le operazioni tecniche necessarie per la visualizzazione della pagina vengono fatte in tempo reale e ogni tanto questo si traduce nella necessità di attendere qualche istante prima di essere portati alla pagina richiesta. Non è possibile saltare a una pagina arbitraria e non sono presenti miniature o barre di scorrimento, si può solo andare avanti, indietro e alla prima e ultima pagina.
ComicBookLover è stato in grado di leggere tutti i file di prova, inclusi quelli che non hanno funzionato negli altri software qui descritti.

7

8

ComicFlow 1.0.3

lingua: **inglese**
prezzo: **gratuito**
compatibilità: **iPad (iOS 3.2+)**
www.pol-online.net/projects

App semplice e veramente scarna in termini di funzionalità, ComicFlow ha però un'interfaccia ben disegnata, pulita e gradevole. Inoltre, si nota una certa cura grafica: nella Library, le copertine sono utilizzate come illustrazione di ciascun fumetto, rielaborate graficamente in modo da aggiungere una costina e un'ombra; i libri non ancora letti sono marcati da un post-it giallo, mentre quelli iniziati hanno un segnalibro rosso.
Ovviamente riaprendoli ci troveremo alla pagina che avevamo lasciato in precedenza.
I file possono essere importati da iTunes o tramite WebDAV, funzionalità che richiede il Wi-Fi e che è possibile disattivare utilizzando un pulsante nel pannello delle funzioni, richiamabile dall'ultimo tasto in fondo a destra nella barra in alto della Library (**figura 7**). Come client WebDAV è consigliato Trasmit, gli autori hanno testato anche Finder, Interarchy e Cyberduck.
I file non devono essere pre-elaborati, ma, nonostante questo, la navigazione è veloce (talvolta è necessario attendere qualche istante dopo la selezione del fumetto da leggere). Sono supportate tutte le gesture: tap sui lati, swipe, pizzico e doppio tap per ingrandire o ridurre. Il livello d'ingrandimento non viene mantenuto al cambio pagina. Durante la lettura non sono presenti funzioni aggiuntive, a esclusione della barra di navigazione inferiore che consente di saltare direttamente a una determinata pagina.
Supporta PDF, CBR e CBZ.

Comic Viewer 2.2.1

lingua: **inglese**
prezzo: **€ 3,99**
compatibilità: **iPad (iOS 3.2+, testato per iOS 4.0)**
www.denvog.com/iphone/ComicViewer/

Questa semplice applicazione, come altre di questa rassegna, ricalca l'impostazione classica di iBooks. All'apertura del programma viene mostrata la Library: la collezione di contenuti presenti in memoria; selezionandone uno si passa alla modalità di lettura. Il pulsante Download, presente in alto a sinistra, apre un browser web integrato, che è possibile utilizzare per navigare sui siti di distribuzione dei fumetti e per scaricarli. Per iniziare vengono suggeriti alcuni siti, a cui si possono aggiungere i propri. In alternativa è possibile caricare i comics da iTunes, attraverso Condivisione documenti.
Una volta avviata l'applicazione e prima di aprire un fumetto è necessario attendere che questi vengano elaborati (il programma li decomprime e li salva come cartelle d'immagini per ottimizzare le prestazioni in fase di lettura). I fumetti non ancora aperti sono corredati sulla copertina dall'etichetta "Unopened". L'effetto grafico è meno gradevole di quello di ComicFlow, anche se la funzionalità è simile. I fumetti possono essere organizzati in gruppi ("stack") tramite le funzioni accessibili dal pulsante Edit. È una caratteristica molto utile soprattutto

m'illumino di meno

Una caratteristica banale ma molto utile, presente fin dalla prima versione di iBooks, è il pulsante per l'accesso immediato alla regolazione della retroilluminazione dello schermo, presente nella barra superiore in fase di lettura di un libro o PDF– Grazie a questa è possibile regolare a piacimento la luminosità dello schermo, costatando immediatamente la leggibilità del testo in determinate condizioni e senza dover accedere alle Impostazioni (prima dell'avvento di iOS 4 questo significava anche dover chiudere e riaprire iBooks a ogni modifica).

Una funzione simile è presente anche in alcune App di terze parti ma, inevitabilmente, si tratta di una variazione di luminosità "simulata". Questi programmi infatti si limitano a regolare il viraggio al nero dell'immagine visualizzata sullo schermo: l'intensità prodotta dalla lampada che illumina il display rimane la stessa. Come mai? È presto detto: le chiamate software (API) necessarie per intervenire sulla lampada non sono pubbliche. Questo significa che solo Apple le può utilizzare. I suoi concorrenti nel mondo delle applicazioni per iOS hanno dovuto trovare un escamotage per ottenere un effetto simile. Simile, ma non uguale, dato che la lampada continua a illuminare alla stessa intensità anche se si riduce la luminosità virtuale: il consumo di batterie rimane il medesimo. Inoltre, sul risultato finale può incidere il meccanismo automatico di regolazione della luminosità dei dispositivi mobile di Apple, se attivo.

quando il numero di fumetti cresce significativamente. L'organizzazione dei gruppi e la loro navigazione sfrutta elementi standard dell'interfaccia di iPad, ma, nonostante questo, il risultato è un po' scomodo da usare. Inoltre non è supportato il trascinamento per inserire e rimuovere dai gruppi e un gruppo, una volta creato, non può essere rinominato. La visualizzazione di gruppi e fumetti nella Library avviene esclusivamente in ordine alfabetico e non può essere cambiata (**figura 8**).

In lettura l'applicazione è scattante e supporta le gesture classiche: tap sui lati per andare avanti e indietro, swipe, doppio tap per ingrandire e ridurre. Con un tap nel centro vengono visualizzati i controlli: la cosa carina è che sono in vero e proprio "stile comics", anche se questo li rende un po' meno visibili. I controlli sono tre: a sinistra il pulsante Library consente di tornare all'elenco dei fumetti, in alto a destra Settings permette di accedere a qualche opzione (luminosità virtuale, sfondo di pagina ed effetti sonori), in basso c'è infine una barra di scorrimento per saltare velocemente a una determinata pagina.

In orizzontale il programma mostra due pagine affiancate (lo stesso avviene in Bookman e CloudReaders) mentre altri concorrenti si limitano alla presentazione di una pagina singola, sprecando spazio prezioso. La compatibilità con i file di prova è risultata completa.

Comic Zeal 4.0.26

lingua: **inglese**
prezzo: **€ 5,99**
compatibilità: **iPhone, iPod touch, iPad (iOS 3.1.3+)**
www.comiczealapp.com/

Questa applicazione a pagamento non offre molte più funzionalità rispetto ad altre App gratuite, ma il livello di finitura dell'interfaccia ha un aspetto più professionale. Anche Comic Zeal implementa il concetto di libreria, ma non esiste una schermata apposita. Invece, i fumetti sono accessibili da un elenco che si ottiene dai pulsanti della barra superiore e che sono presenti a fumetto aperto o chiuso (**figura 9**). Il primo pulsante permette di accedere all'intera collezione, il secondo ai fumetti aperti di recente, il terzo a quelli appena scaricati e il quarto a quelli in evidenza nel servizio online di Comic Zeal. In questo pannello è possibile scegliere fino a quattro stili di rappresentazione (icona e titolo, due icone affiancate, tre o quattro). Ciascuna icona rappresenta la copertina del fumetto o una "scatola" (box) che ne può contenerne diversi. I fumetti iniziati sono marcati da un segnalibro rosso; alla loro apertura, la lettura riprenderà dalla pagina in cui ci si è interrotti in precedenza.

Il pulsante Settings consente di accedere alle opzioni, dove è possibile regolare la luminosità virtuale, scegliere lo stile di sfondo, attivare la "modalità manga" e altre opzioni, come la navigazione assistita, una funzione che ricorda quella di Comics ma che è molto più limitata.

Nella zona inferiore è presente un pannello di navigazione e notiamo con piacere che l'aspetto grafico prende le distanze dalle consuete metafore adottate da tutti gli altri software di questa rassegna. Tra le funzioni qui presenti, oltre alla navigazione avanti e indietro e il posizionamento assoluto tramite uno slider, c'è la possibilità di scattare una foto alla schermata attuale e di bloccare l'orientamento del dispositivo. È comodo poter svolgere questa operazione nell'App, senza la necessità di accedere al comando relativo della barra dei processi di iOS. Suscita qualche dubbio invece la scelta dell'icona di espulsione per rappresentare la funzione di chiusura del fumetto attuale.

Durante la lettura è possibile mostrare o nascondere questi pannelli tramite una piccola icona semitrasparente presente in alto a destra o con un tap in mezzo allo schermo. Il cambio pagina può avvenire con tap sui lati (la zona sensibile è molto sottile per lasciare più spazio a quella centrale),

con swipe o trascinando con il dito la pagina a destra o a sinistra. Con doppio tap si ingrandisce o riduce la dimensione dello schermo; il livello di ingrandimento può anche essere regolato tramite pizzico. Lo swipe e il trascinamento cambiano pagina anche a zoom attivato, che viene mantenuto nel passaggio da una pagina all'altra. È un ottimo sistema per rimuovere i margini dei fumetti la cui dimensione di pagina non è completamente aderente alle proporzioni dello schermo di iPad ed è una funzione presente in pochi dei software di questa rassegna.
La compatibilità con i file di prova è stata totale, anche se abbiamo riscontrato qualche leggero ritardo nello scorrimento delle pagine di alcuni PDF. Manca la visualizzazione della doppia pagina se si tiene il dispositivo in orizzontale.

myComics for iPad 1.0

lingua: **inglese, francese**
prezzo: **€ 2,99**
compatibilità: **iPad (iOS 3.2+, testato per iOS 4.0)**

Applicazione dall'impostazione classica e dalla libreria "lignea", ha una grafica ordinata e ben curata, ma non si può dire che l'interfaccia sia il massimo dell'usabilità. È possibile raggruppare i fumetti per collezione, autore o editore e visualizzare i gruppi così ottenuti utilizzando i pulsanti nella barra inferiore. Le pile o scatole implementate dalle altre applicazioni qui non ci sono: l'unico modo per creare raggruppamenti è tramite i metadati che abbiamo elencato. Il problema è che è necessario aggiungerli attraverso il pannello di modifica che viene visualizzato quando si tocca una copertina (**figura 10**). Questo significa anche che per leggere un fumetto sono necessari almeno due tocchi: uno per aprire il dettaglio del fumetto e l'altro sul pulsante Read. Non è l'unico punto dell'applicazione che richiede all'utente più sforzo del dovuto: anche i pulsanti di aggiunta di collezioni, autori ed editori richiedono una conferma di troppo. L'implementazione della libreria e delle funzionalità che le ruotano attorno non convincono particolarmente.
All'apertura di un file scopriamo che deve essere eseguita la fase di estrazione dei dati, il cui feedback è dato da un piccolo pannello, solo nel buio dello schermo nero. Tra i diversi approcci alla problematica di dover pre-elaborare i file compressi dei fumetti, in modo da offrire una fruizione fluida, questo ci è sembrato il meno amichevole per l'utente.
In fase di lettura le funzionalità disponibili sono scarne, con solo qualche opzione accessibile dal pulsante in alto a destra (slider per l'accesso diretto a una pagina, ingrandisci a riempire, mantieni ingrandimento tra le pagine, allinea lo zoom a sinistra/centro/destra). Le gesture supportate sono tap ai bordi, doppio tap al centro per ingrandire, pizzico e swipe. La transizione tra una pagina e l'altra non è particolarmente fluida e, se si sfoglia un fumetto con una certa celerità, si riscontrano movimenti a singhiozzo.
Il programma supporta PDF, CBR, CBZ, RAR, ZIP e AVE. La compatibilità con i file di prova è risultata buona: i fumetti sono stati digeriti tutti tranne uno, che mandava in crash il programma. È stato necessario rimuoverlo per ripristinare il funzionamento del software.

l'opzione di Stanza

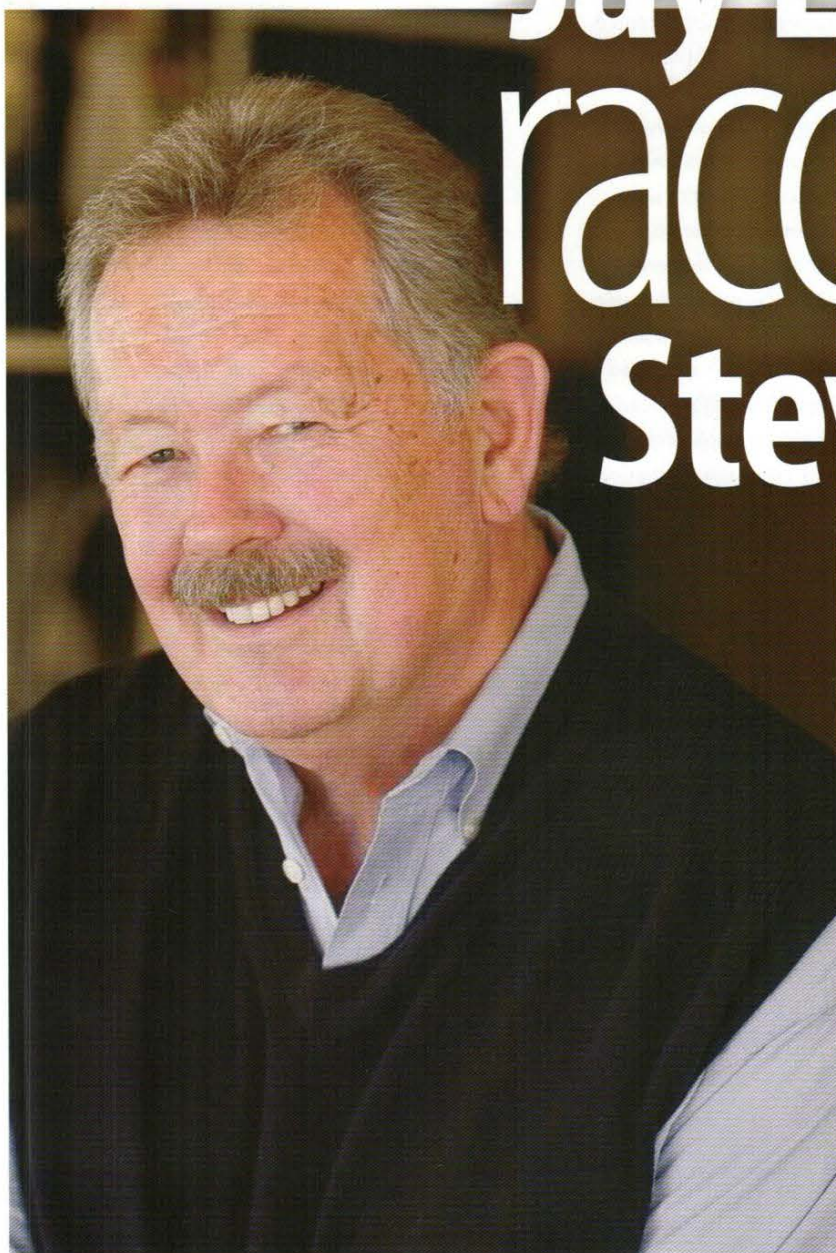
In fase di selezione delle applicazioni per questa rassegna abbiamo provato anche Stanza– Questo e-book reader gratuito supporta anche i file CBA. La compatibilità con i file di prova è risultata buona (in test precedenti avevamo invece assistito a diversi crash in fase di importazione di file CBA). Le funzionalità a supporto, che non sono altro che quelle che Stanza mette a disposizione ai normali e-book, non offrono quindi un particolare valore aggiunto. Meglio rivolgersi a una delle tante applicazioni specifiche per i fumetti qui descritte.

9

10

Jay Elliot è l'autore del libro *Steve Jobs - L'uomo che ha inventato il futuro*, scritto in collaborazione con William L. Simon e edito in Italia da Hoepli

—Nicola D'Agostino

Jay Elliot racconta Steve Jobs

In occasione di uno degli appuntamenti italiani per il lancio del libro, nello specifico a Bologna, mercoledì 30 marzo 2011, abbiamo fatto una chiacchierata con Jay Elliot, ex Senior Vice President of Human Resources di Apple e autore del libro "Steve Jobs - L'uomo che ha inventato il futuro", scritto in collaborazione con William L. Simon e edito in Italia da Hoepli.

Quanti anni ha lavorato in Apple?
Sono stato in Apple dal 1980 al 1986.

In che ruolo?
Ero un Vice Presidente Senior addetto al lato operativo. Mi occupavo di tutti gli aspetti del personale dell'azienda e ho continuato ad avere il titolo [di addetto alle

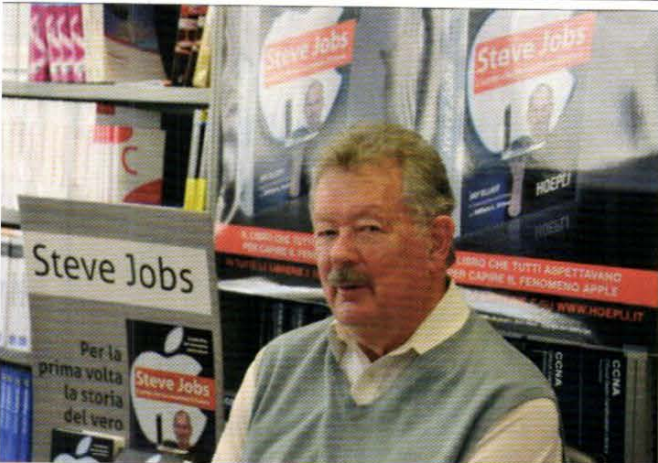
Jay Elliot - William L. Simon
Steve Jobs - L'uomo che ha inventato il futuro
Hoepli
http://stevejobs.hoepli.it/
ISBN 978-88-203-4777-2
240 pagine
€ 19,90

risorse umane] anche quando curavo l'IT o il lato finanziario. Ero in carica del "motore amministrativo" di Apple ma lavoravo anche per il Mac group agli ordini di Steve.

"Product Marketing": cosa vuol dire questo termine in Apple?

Sono dell'opinione che il successo di Apple sia tutto nel prodotto. Steve è il "product guy". Mi piace definire l'azienda come un'organizzazione prodotto-centrica e tutto viene fatto in virtù di questo. Il Product Marketing in realtà è il rapporto che c'è tra il prodotto, il marketing e la vendita e richiede uno sforzo in più per assicurarsi che le caratteristiche salienti non si perdano nell'elaborazione, nel percorso verso la messa in commercio. C'è una fase di elaborazione che serve a integrare modifiche o qualsiasi cosa emerga dal marketing vero e proprio e serve a valutare se questo qualcosa ci debba essere o meno nel prodotto. A volte la cosa funziona. Nella Apple degli anni '80 non funzionava: c'erano problemi tra la divisione Apple II e quella del Macintosh e così [John] Sculley decise per un'organizzazione più funzionale. Ridusse tutto a un unico dipartimento di marketing per tutti i prodotti. È una decisione che non ha funzionato.

Quindi ritiene che l'unificazione della struttura di Apple operata da John Sculley fosse sbagliata?

Sì. Non era prodotto-centrica ma puntava solo sulla presenza di Apple sul mercato. Il problema di Apple, all'epoca con il Mac, era il posizionamento [di mercato] completamente errato. Avevano posto il Mac come antagonista di IBM in campo aziendale. È stato un errore enorme. Anche Regis McKenna, che [all'epoca] aveva in carico il lavoro di branding di Apple, sbagliò nel posizionamento del Macintosh.

Apple avrebbe dovuto continuare a rivolgersi al mercato consumer?
Certo. Basta guardare cosa è successo non appena Steve si è allontanato da Apple. Le vendite dei Mac non andavano bene e una ragione c'era: non era il mercato giusto. Steve si è messo a creare NeXT, che è stato un altro prodotto professionale e costoso rivolto a un mercato tutt'altro che grande. NeXT si è rivelato un fallimento ma quando è tornato in Apple, forte dell'esperienza di Pixar, la sua riflessione è stata: "Io sono un tipo da mercato consumer". Quindi, al suo ritorno, la spinta maggiore Jobs l'ha avuta proprio dal concludere che è sempre stato un tipo da mercato consumer. E che aveva semplicemente deviato dalla sua strada per un po'.

C'è chi ritiene che l'allontanamento da Apple è stato un bene per Jobs e che l'abbia aiutato a maturare così che al ritorno si trattava di una persona e di un dirigente ben diverso.
Certo, alcuni sono di quest'opinione. Ma direi soprattutto che [Steve] ha appreso la lezione che, se si ha un consiglio d'amministrazione, questo deve condividere la tua visione. Deve essere il tuo consiglio d'amministrazione, non quello di qualcun altro. Quando il consiglio d'amministrazione rifiutò lo spot "1984" [di Ridley Scott, NdA] questo avrebbe dovuto essere un grosso campanello d'allarme per Steve, un "Ehi, aspetta, qui c'è qualcosa che non va". All'epoca gli dissi che avrebbe fatto bene a tenerne conto perché il consiglio non aveva capito. Proprio non capivano cosa rappresentasse il Macintosh.
In seguito, affrontando tutta una serie di questioni, alla Pixar e poi in NeXT, [Steve] ha capito che aveva bisogno di circondarsi di persone giuste, di una squadra giusta e che dovevano tutti essere solidali con la sua visione, la sua direzione. E con il prodotto. Quanti del vecchio consiglio di amministrazione usavano prodotti Apple? Fa tutto parte di un sistema. E penso che [Steve] abbia appreso molto bene questa parte. Poi ha capito che deve fare l'amministratore delegato. È un fondatore. Non può lavorare per altri e lo stesso vale per me. È la lezione che ne ho tratto.

Steve Jobs - L'uomo che ha inventato il futuro

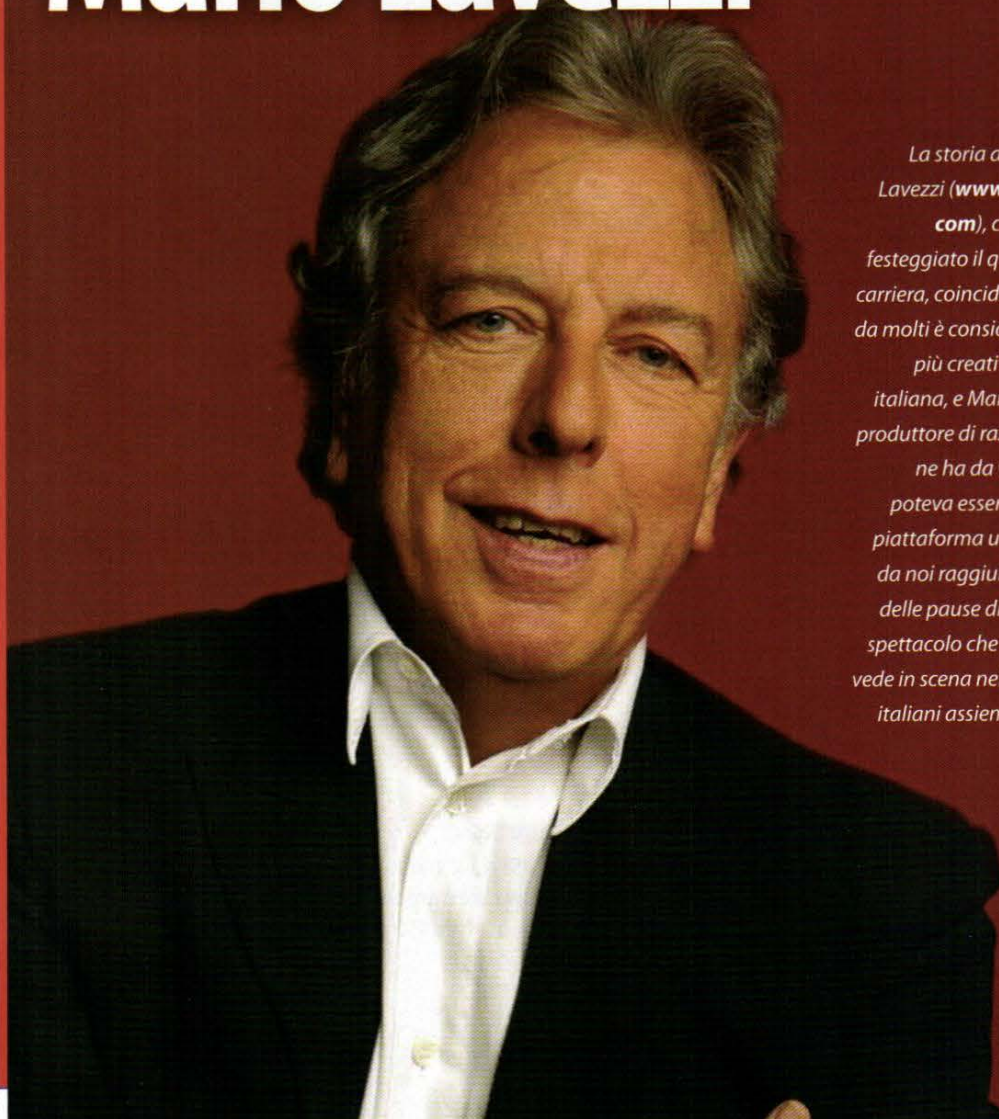
Steve Jobs porta su di sé l'aura di un mito– È un personaggio che è riuscito a colpire l'immaginario come se fosse una rockstar, un attore, un grande regista o un artista carismatico. E certamente è tutte queste cose, ma anche altro. Steve Jobs è un imprenditore, un tempo si sarebbe detto "un capitano d'industria". Lo è stato all'inizio della sua carriera, quando ancora ventenne ha fondato con Steve Wozniak la Apple, lo è rimasto quando dalla Apple se n'è andato nel 1985 e ha fondato Pixar e NeXT, ed è tornato a esserlo in maniera spettacolare nel 1997, quando ha ripreso il comando della Apple e l'ha portata più in alto del cielo.
Spesso si raccontano le bellurie tecnologiche e di design della Apple, ma ci si dimentica di raccontare anche le capacità industriali di questa azienda che, se volesse utilizzare i sessanta miliardi di dollari che ha messo in banca come accantonamenti, potrebbe comprarsi (in base alla loro capitalizzazione di mercato) aziende come American Express, Visa, Nike, Boeing, Morgan Stanley. Apple, infatti, è stata innovativa anche nel modo in cui fa business: le sue scelte operative e le scelte strategiche sono spesso altrettanto piccoli (e meno piccoli) capolavori che lasceranno un segno nei manuali di scienza dell'impresa.
Nell'ampia pubblicistica dedicata alla Apple (a cui il vostro cronista ha contribuito, nel suo piccolo) ci sono pochissimi libri che trattano gli aspetti di business. Uno di questi, forse il migliore finora, è anche il più nuovo. L'ha scritto Jay Elliot, ex dirigente IBM, ragazzone di campagna di poco più di due metri d'altezza, assunto da Steve Jobs nel 1981 dopo averlo incontrato nell'anticamera di un ristorante californiano. Elliot, che all'epoca era oltre i trenta (un "vecchio" rispetto a Jobs), ha lavorato come responsabile del personale e poi in altre funzioni operative, anche come braccio destro di Jobs, fino al 1986. Elliot, che è uno che ha il pregio di parlare chiaro e semplice, ha insomma visto nascere il Lisa e il Macintosh, ha visto come Steve Jobs si muove dietro le quinte per costruire il prodotto, la squadra di persone e, in ultima battuta, l'azienda. I pregi e i difetti dell'imprenditore, la sua "ricetta personale".
Nell'edizione italiana pubblicata da Hoepli con una traduzione quasi perfetta, il titolo è stato semplificato; l'originale era: "The Steve Jobs Way: iLeadership for a New Generation" e spiegava bene che dentro c'è un racconto per l'appassionato ma anche una guida per il manager o il piccolo imprenditore sulla "strada" fatta da Jobs. Una guida piacevole che chiarisce subito un punto: al centro c'è il prodotto, e Steve Jobs riesce a impersonare perfettamente il consumatore medio, tirando fuori dal prodotto il massimo. Se siete tra quegli italiani che leggono più di un libro l'anno, mettetelo nella borsa per questa estate: in un paio di pomeriggi l'avrete finito e magari troverete anche l'ispirazione per il business del futuro.

—*Antonio Dini*

talking mac

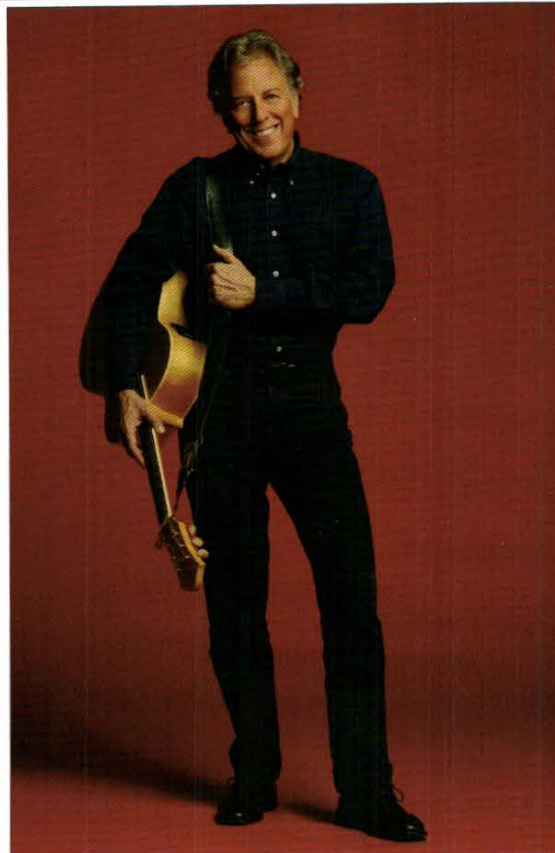
Intervista a Mario Lavezzi, "un autore che si racconta" in musica, per citare le sue parole: cantautore e produttore, ha firmato brani indimenticabili, collaborando anche con alcuni tra i nomi più importanti della scena italiana, da Lucio Battisti a Fiorella Mannoia, Lucio Dalla, Gianni Morandi...

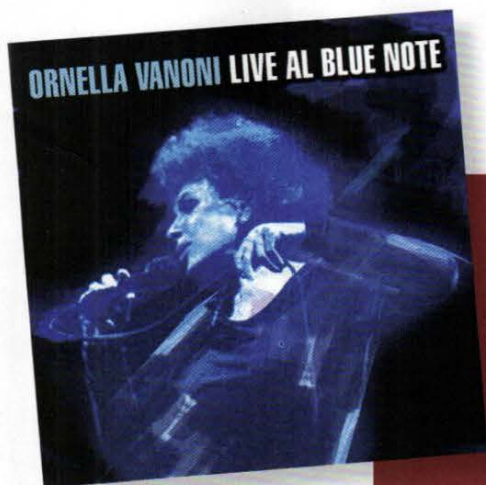
—*Luigi Milani*

Mario Lavezzi

*La storia artistica di Mario Lavezzi (**www.mariolavezzi.com**), che di recente ha festeggiato il quarantennale di carriera, coincide con quello che da molti è considerato il periodo più creativo per la musica italiana, e Mario, cantautore e produttore di razza, di creatività ne ha da vendere. E quale poteva essere secondo voi la piattaforma usata dall'artista, da noi raggiunto durante una delle pause di "Unplugged", lo spettacolo che da molti mesi lo vede in scena nei principali teatri italiani assieme a Teo Teocoli?*

Sei cantautore, ma anche produttore: in quale ruolo ti senti più a tuo agio e perché?
Quello che preferisco è il ruolo del compositore, anche se amo definirmi "un autore che si racconta", al di là dei ruoli specifici che di volta in volta vado a rivestire. In questo senso fa poca differenza per me fare il cantante o il produttore: quando realizzo un disco lo faccio sempre con la massima cura, non curandomi granché né dell'aspetto puramente commerciale, né della tempistica. I dischi sfornati puntuali una volta all'anno finiscono per essere pura routine, ad assomigliarsi tutti. Accade anche ad artisti famosi, purtroppo. Ecco, io invece cerco di fare solo ciò che mi piace e con i miei tempi. Una volta artisti come Lucio Dalla o, che so, Claudio Baglioni, incidevano dischi ogni 4 o 5 anni, ossia quando avevano davvero canzoni nuove da proporre. Non come oggi, che il nuovo brano sembra il vecchio rimaneggiato!

Hai festeggiato da poco il quarantennale della tua carriera: quant'è cambiato il mondo della musica da allora?
Direi che è cambiato tutto. Soprattutto sembra scomparso lo spirito che si respirava in quegli anni. Certo, è cambiata anche la musica, sia nel modo di farla sia di promuoverla; ma è soprattutto il fermento sociale a mancare, che determinava una spinta artistica e culturale che oggi latita. E il discorso non è limitato solo all'ambito musicale, ma anche alle arti figurative, alla letteratura, alla moda. Oggi si assiste semmai al recupero del passato: il revival degli anni '70, della Cinquecento, della Mini... Purtroppo ci siamo lasciati alle spalle momenti storici al cui interno si sono generate delle spinte propulsive credo oggi irripetibili per intensità e qualità. Se vuoi, possiamo anche dire di essere stati dei privilegiati, a esserci scoperti artisti in periodi così stimolanti. Penso all'avvento di tecnologie e strumenti musicali rivoluzionari per l'epoca, come il minimoog, i primi sintetizzatori, fino ad arrivare, molti anni dopo, ai sequencer, al MIDI, alla computer music. C'era una sorta di sfida culturale, la voglia di fare sperimentazione e ricerca che oggi francamente mi sembra scomparsa. A tratti si avverte qualche tentativo di realizzare qualcosa di nuovo, ma rimangono tentativi appunto. Troppo scarsi gli stimoli per innovare realmente, direi. Dopo il punk e il rap, fa impressione come il pop e il rock si siano appiattiti e massificati. Da noi c'è qualche apprezzabile eccezione, certo – che so, i Negramaro, Le Vibrazioni – ma in generale direi che non s'inventa più niente. Pensa al modo di cantare di gruppi storici come i Deep Purple, i Led Zeppelin o gli AC/DC: tutti si rifanno a quei modelli, nessuno innova davvero.

Alcuni attribuiscono l'attuale crisi della discografia alle stesse case discografiche: qual è il tuo punto di vista?
Sicuramente la discografia non si è accorta del cambiamento. Ricordo che, quando uscì il CD-ROM di Peter Gabriel, lo mostrai a molti importanti discografici, dicendo che quel disco rappresentava una vera e propria rivoluzione e che secondo me i dischi tradizionali non si sarebbero più venduti. Ebbene, risero alle mie affermazioni. Non avevano capito niente di ciò che poi sarebbe puntualmente accaduto. Oggi bisogna rendersi conto che il supporto fisico è finito, come è già accaduto al vinile. La musica andrà definitivamente e interamente in Rete, e vi si accederà con dispositivi e in modi sempre più evoluti, che manderanno in pensione gli iPod e forse persino gli iPhone. Pensa a quando in macchina si ascoltavano i 45 giri dai mangiadischi, come racconta il mio amico Teo Teocoli in *Unplugged*, lo spettacolo che stiamo portando in giro per l'Italia. Poi, dopo le cassette, sono arrivati i lettori di compact disc, i caricatori CD, infine i lettori con hard disk... per ora! C'è poco da fare, la tecnologia si evolve molto più in fretta di quanto non sappia fare il mondo della musica. Inoltre, al di là di quegli artisti che godono tuttora di un forte seguito – e sono pochi, come sappiamo – e che ancora vendono un buon numero di copie, oggigiorno a costituire la principale entrata di un musicista sono soprattutto le

ORNELLA VANONI LIVE AL BLUE NOTE

La copertina dell'ultimo CD, doppio, di Ornella Vanoni: *Ornella Vanoni Live al Blue Note*; produzione e direzione musicale Mario Lavezzi (© Sony Music)

esibizioni *live*. In questo senso l'artista arriva a incidere sì il disco nuovo, ma per proporlo dal vivo: diviene anzi quasi un pretesto per lanciare la tournée. E il disco in ogni caso certo devi farlo bene, come mi sembra abbiamo fatto con il nuovo CD appena uscito di Ornella Vanoni, *Live al Blue Note*. Pensa, ero scettico se pubblicare o meno questo disco, e invece quando ho cominciato a lavorarci mi sono accorto che aveva un'atmosfera straordinaria, registrato com'è in un piccolo locale, dove riesci ad avvertire il coinvolgimento sia dell'artista sia del pubblico in sala.

Usi il Macintosh da molti anni: raccontaci la tua storia di utente Mac.

Agli inizi usavo l'Atari, azienda che molti anni fa si era concentrata soprattutto sulla produzione musicale, ma sono passato presto al Mac, fin dai tempi del Classic. Quando uscì il Quadra lo acquistai subito, e se ricordi all'epoca i Mac costavano molto, quindi si può ben dire che quelli furono dei veri e propri investimenti. Di pari passo, accanto all'avvento e al progredire del Mac, ho vissuto l'avvento del MIDI e dei primi sequencer, approdando poi ai vari programmi. Oggi posso dire che per il mio lavoro – fare musica cioè – il Mac è assolutamente indispensabile e insostituibile.

Che software usi?

I programmi che utilizzo sono perlopiù Pro Tools e Logic Pro, specialmente in fase di composizione. Per questo tipo di impiego trovo anzi che ultimamente Pro Tools sia molto migliorato, avendo implementato al meglio alcune funzioni che prima invece trovavo carenti, almeno sotto il profilo del MIDI. Ci lavoro molto. Nello specifico, lo uso molto per il *composing* delle voci: che so, registriamo ad esempio la voce di Ornella – in media, 10 tracce, ma anche di più – e poi io mi dedico al composing delle voci, appunto, selezionando le versioni migliori.

Che modello di Mac hai?

In questo momento utilizzo un MacBook Pro ultima generazione. Cerco di rimanere costantemente aggiornato, naturalmente. D'altro canto anche la necessità dei continui aggiornamenti in un certo senso fa parte del gioco, no? Guarda ad esempio anche la continua rincorsa ai nuovi modelli di iPhone: sono meccanismi commerciali inevitabili, direi, legati allo sfruttamento del mercato, no?

Molti criticano aspramente i *talent show*: qual è la tua posizione al riguardo?

In questo momento di forte crisi discografica e di sostanziale assenza della musica dagli schermi televisivi, i talent possono giocare un ruolo positivo: tieni presente che i dischi dei ragazzi che partecipano a questi show – programmi visti in media da cinque milioni di telespettatori – arrivano a vendere anche 200.000 copie, un risultato ragguardevole di questi tempi. Ti dirò di più: per i giovani non ci sono praticamente alternative, se vogliono approdare al mondo della musica. E per un motivo semplicissimo: se ascolti la programmazione dei vari network radiofonici, noterai che la musica italiana, non parliamo delle nuove proposte, è totalmente assente. Se a questo aggiungi che oggi, per la crisi imperante, le case discografiche non sono più disposte a investire nei nuovi talenti come facevano un tempo, quando lasciavano "crescere" l'artista che scritturavano, capisci bene che i talent diventano un'occasione irrinunciabile. Morandi cantava *Uno su mille ce la fa*: oggi direi che uno su cento milioni ce la fa!

Collabori da vari anni con Ornella Vanoni: qual è esattamente il tuo ruolo?

Con Ornella c'è un rapporto d'amicizia nato da una bella collaborazione professionale: Ornella è una grande artista con una voce straordinaria e ormai si collabora *in toto*. A seconda dei casi, come dicevo all'inizio dell'intervista, il mio ruolo può cambiare, da autore a produttore: nel caso in cui ci venga proposto un bel brano dall'esterno sono più che disponibile ad accettarlo. È accaduto ad esempio con Loredana Bertè e Fiorella Mannoia: la priorità di un bravo produttore deve essere la qualità del progetto che sta curando, indipendentemente dalla circostanza di essere anche un autore. *Dedicato*, il brano inciso dalla Bertè, andai a prenderlo da Ivano Fossati, come *Quello che le donne non dicono*, per la Mannoia, da Enrico Ruggeri.

Grazie per la disponibilità, Mario. Buon lavoro, anzi buona musica!

Grazie, anche a voi!

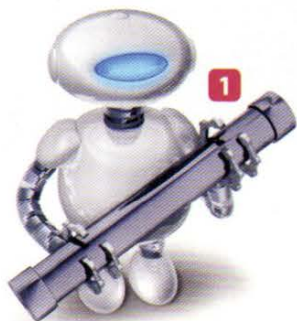
tips & tricks

Trucchi, suggerimenti d'utilizzo, scorciatoie sconosciute, accrocchi, tips, roba da utenti super esperti. Tutto questo, e molto altro ancora, per farvi padroneggiare il Mac come mai avreste osato immaginare e per suscitare l'invidia di amici e parenti

—Luca Nalin

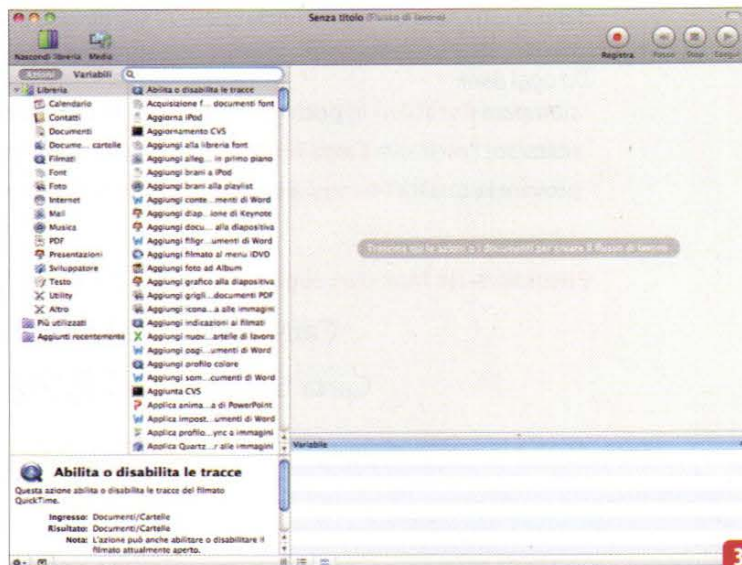
Automator

Automator è un'applicazione Apple che serve per creare, in maniera rapida e intuitiva, dei piccoli programmi, che più precisamente vengono chiamati flussi di lavoro (workflow): questi flussi di lavoro ci permettono di automatizzare, da qui il nome del programma, determinate sequenze di operazioni–

1

Automator rappresenta lo sviluppo più evidente di un altro strumento, sempre sviluppato da Apple per consentire agli utenti di programmare il proprio computer, che si chiama AppleScript Editor. AppleScript è un linguaggio di programmazione, strutturato sulla falsa riga dell'inglese parlato, utilizzabile per far eseguire azioni ai programmi installati sul proprio Mac.
La cosa più interessante di Automator, che rappresenta sicuramente il grande salto evolutivo che c'è stato rispetto ad AppleScript, è che per utilizzarlo non è necessario conoscere alcun linguaggio di programmazione. I flussi di lavoro si basano sulla concatenazione di piccoli blocchi, chiamati "azioni" nel gergo di Automator, uno in fila all'altro: in questo modo i flussi di lavoro seguono un andamento estremamente logico, con i blocchi che comunicano direttamente uno con l'altro. Il punto di contatto con AppleScript è che anche con Automator possiamo comandare e controllare altri programmi, ovviamente se questi lo supportano,

2

3

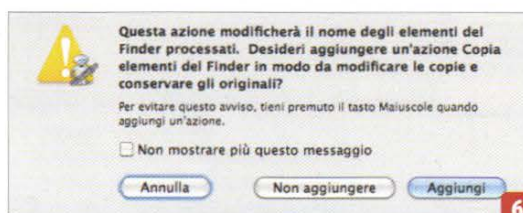
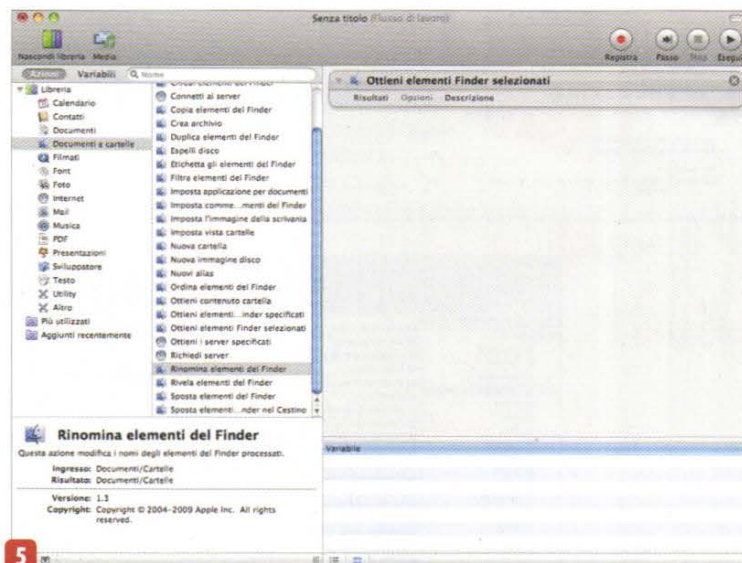
azioni, flussi e Internet

Partendo dal sito Apple è possibile scaricare azioni aggiuntive di Automator dalla pagina: www.apple.com/downloads/macosx/automator – Come per ogni altra applicazione o elemento aggiuntivo, prima di scaricare e installare un componente software è consigliabile verificarne attentamente la provenienza.

senza essere limitati a creare dei flussi di lavoro "indipendenti" dall'ambiente esterno.

Incominciamo!

Apriamo Automator facendo doppio clic sull'icona del programma (**figura 1**) presente nella cartella Applicazioni: una volta aperto il programma, ci verrà chiesto di scegliere il modello per il nostro primo flusso di lavoro (**figura 2**).

- **Flusso di lavoro**: sono quei flussi di lavoro che possono essere eseguiti da Automator.
- **Applicazione**: sono flussi di lavoro auto-eseguibili; inoltre qualsiasi documento o cartella trascinato su un'applicazione verrà usato come input per il flusso di lavoro.
- **Servizio**: sono flussi di lavoro contestuali disponibili in Mac OS X, che accettano testo o documenti. I servizi appaiono nel menu Servizi.
- **Azione cartella**: sono flussi di lavoro collegati a una cartella nel Finder: gli elementi aggiunti alla cartella causano l'avvio del flusso di lavoro e vengono utilizzati come input nel flusso stesso.
- **Plugin di stampa**: flussi di lavoro disponibili nella finestra di dialogo di stampa e che accettano le versioni PDF del documento che si desidera stampare.
- **Avviso iCal**: sono flussi di lavoro eseguiti quando vengono attivati da un evento iCal; non ricevono input di alcun tipo.
- **Plugin Acquisizione Immagine**: sono flussi di lavoro disponibili in Acquisizione Immagine; ricevono documenti immagine come input.

Le possibilità di creare flussi di lavoro personalizzati e strutturati per le proprie esigenze sono enormi: è davvero possibile sbizzarrirsi e automatizzare un numero elevatissimo di compiti ripetitivi che eseguiamo regolarmente con il computer. Per cominciare, scegliamo di creare un normale flusso di lavoro e premiamo il bottone **Scegli**: a questo punto ci troveremo di fronte alla schermata principale di Automator (**figura 3**). La finestra di lavoro di Automator è suddivisa in due aree principali: sulla sinistra troviamo la libreria delle azioni e delle variabili che possiamo utilizzare; la parte di destra invece è l'area in cui andremo a concatenare tutte le nostre azioni. Come abbiamo già detto, le azioni rappresentano i blocchi operativi del nostro flusso di lavoro; le variabili invece sono quelle informazioni che possono essere utilizzate all'interno del flusso di lavoro, come ad esempio la data e l'ora corrente, le informazioni sull'utente e così via. Quando si seleziona un'azione o una variabile, nella parte bassa della finestra è presente una descrizione

del funzionamento dell'elemento selezionato: viene anche indicato che cosa possiamo passare in ingresso all'azione e che tipologia di informazioni produce l'azione stessa in uscita (**figura 4**).

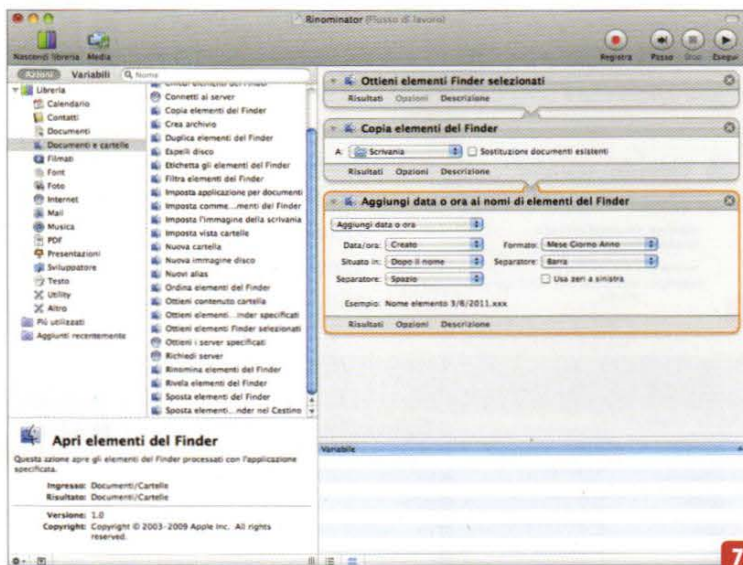
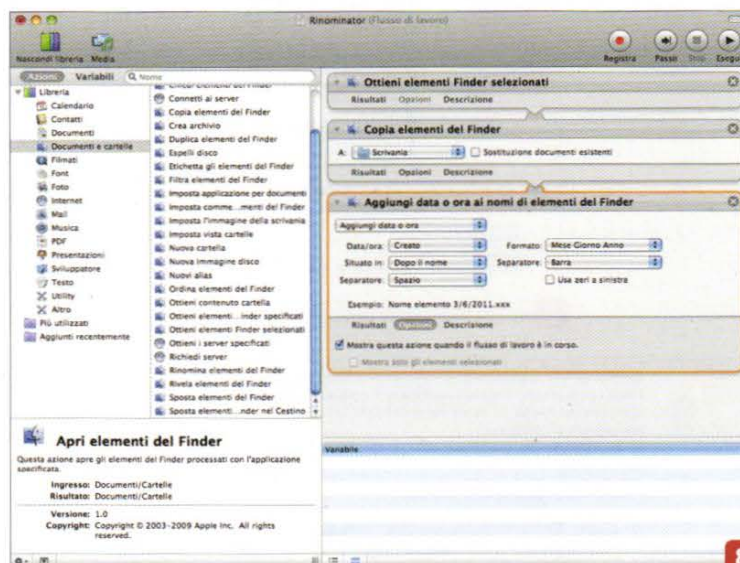
Al lavoro: rinominare documenti

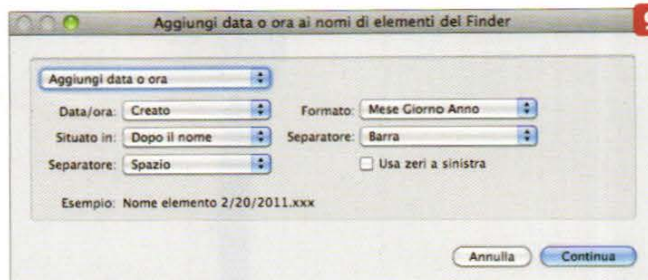
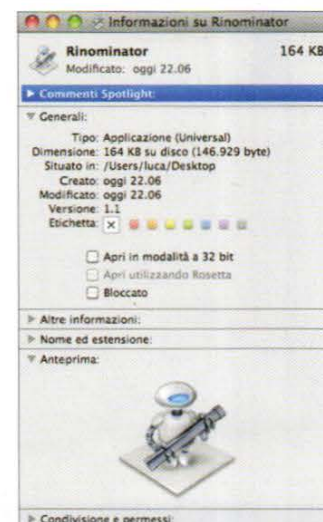
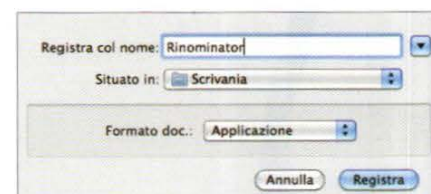
Il modo più semplice per comprendere il funzionamento di Automator è quello di mettere assieme un flusso di lavoro base: in questo modo è possibile iniziare a conoscere l'interfaccia del programma, le varie opzioni e la logica con cui bisogna assemblare il lavoro. Iniziamo a vedere come possiamo creare qualcosa che sia in grado di rinominare una serie di documenti: sicuramente un'attività che è capitato a tutti di dover fare. Dato che il nostro flusso di lavoro deve rinominare una serie di documenti, la prima cosa che dobbiamo fare è quella di sapere quali sono questi documenti: nella Libreria delle azioni selezioniamo la sezione **Documenti e cartelle**, all'interno della quale troviamo tutte le azioni che hanno a che fare con gli elementi presenti sul disco rigido. In particolare, a noi interessa l'azione **Ottieni elementi Finder selezionati**, che ci consente di "catturare" quali elementi sono selezionati nel Finder: una volta individuata l'azione, dobbiamo semplicemente trascinarla nell'area a destra (**figura 5**). Quando aggiungiamo un'azione, questa compare come un rettangolo: nella parte alta c'è il nome dell'azione, un triangolino per visualizzare o nascondere il contenuto esteso dell'azione e infine il bottone per eliminare la stessa. Subito sotto questa barra, se stiamo visualizzando in formato esteso l'azione, ci sono tre pulsanti: **Risultati** serve per visualizzare che cosa ha svolto l'azione quando è stata eseguita; **Opzioni** serve per modificare alcune impostazioni dell'azione, se disponibili; infine, l'ultimo pulsante serve semplicemente per visualizzare la descrizione dell'azione.

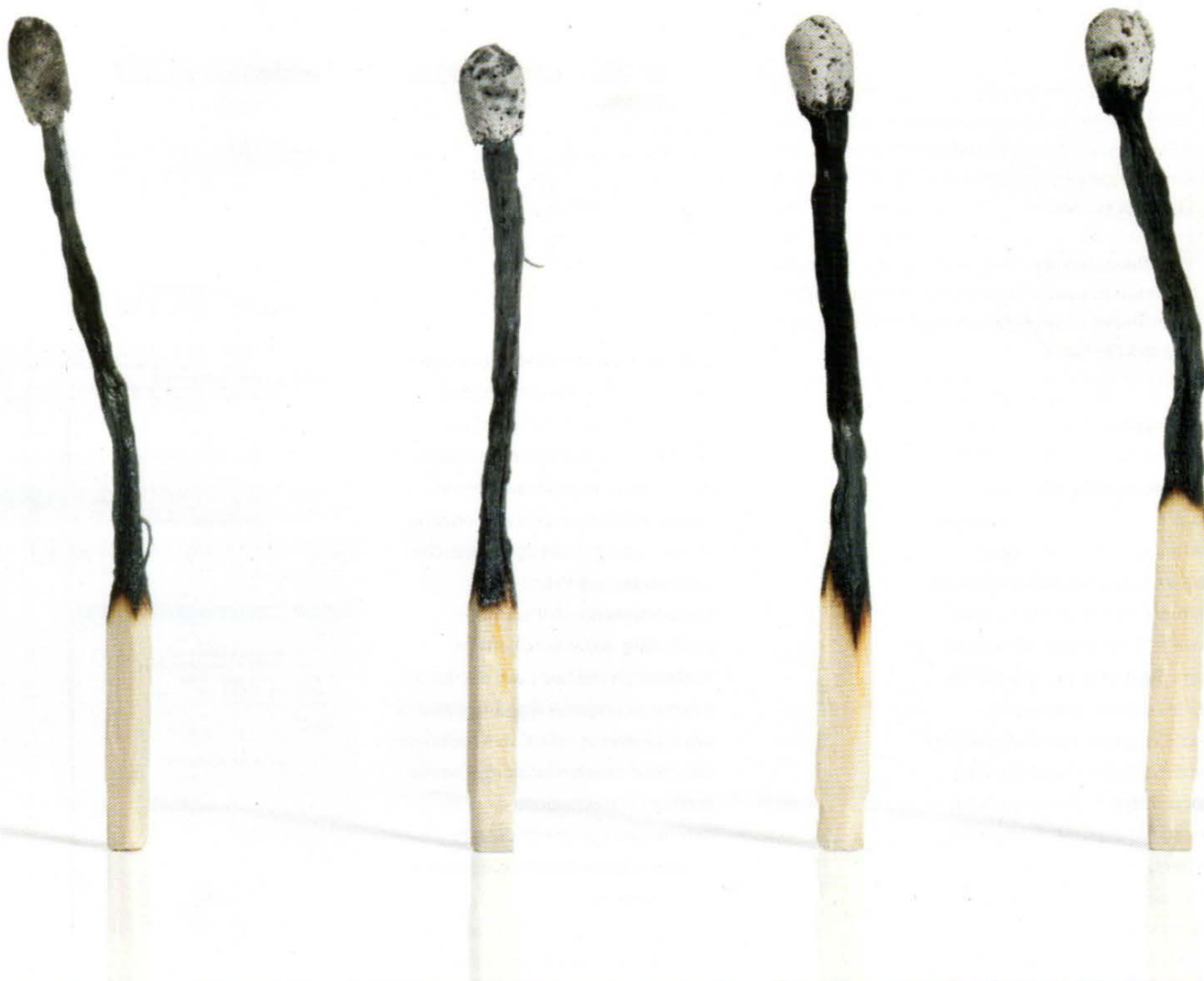
Come possiamo vedere dalla descrizione dell'azione, il blocco che abbiamo appena inserito passa in uscita l'elenco degli elementi selezionati: dobbiamo quindi inserire una nuova azione che accetti in ingresso "Documenti/ Cartelle" e che possa occuparsi di rinominare gli elementi che vengono passati. L'azione che fa al caso nostro si chiama **Rinomina elementi del Finder** e la possiamo trascinare sotto l'azione che abbiamo inserito in precedenza: Automator ci avviserà che questa

7

8

flussi di lavoro di esempio

Guardare flussi di lavoro fatti da altri è sempre un ottimo modo per imparare; inoltre, se questi flussi di lavoro sono stati realizzati da Apple stessa, possiamo ritenerci estremamente fortunati– **I flussi di lavoro di esempio sono registrati dentro la cartella Libreria/Application Support/Apple/Automator/Workflows: facendo doppio clic sopra i documenti contenuti dentro la cartella, possiamo visualizzare l'intero flusso di lavoro all'interno della finestra di Automator.**

azione modificherà il nome degli elementi, chiedendoci se vogliamo aggiungere un'altra azione che, prima di rinominare tali elementi, ne faccia una copia "per sicurezza" (**figura 6**); visto che stiamo andando a effettuare modifiche abbastanza invasive, è consigliabile fare clic sul pulsante **Aggiungi** per mantenere una copia dei dati con i nomi originali: in questo tipo di operazioni non si è mai troppo prudenti ed è anzi opportuno eseguire qualsiasi azione su file duplicati, lasciando i documenti originali al sicuro.
Le tre azioni, a questo punto, sono legate fra loro e lo si può vedere anche graficamente (**figura 7**): ciò significa che le informazioni in uscita dalla prima azione verranno lette come informazioni in entrata dalla seconda azione, e così via fino al termine del flusso. Il blocco contenente la seconda azione ci consente di specificare in quale cartella vogliamo che siano copiati gli elementi che verranno rinominati: questa cartella può essere decisa a priori, in modo che venga usata per la nostra azione ogni volta che si esegue il flusso di lavoro, o può essere modificabile durante l'esecuzione. Facciamo clic su **Opzioni** e spuntiamo la casella **Mostra questa azione quando il flusso di lavoro è in corso**:

attivando quest'impostazione, ogni volta che verrà eseguita l'azione, sarà data la possibilità di selezionare in quale cartella vogliamo copiare i nostri documenti da rinominare.
Il blocco dell'ultima azione contiene alcune impostazioni aggiuntive che servono per regolare il comportamento dell'azione, in particolare riguardano come si vogliono rinominare i vari elementi. Il menu a comparsa **Aggiungi data o ora** ci permette, infatti, di selezionare vari criteri di rinominazione, come ad esempio la sostituzione di determinati frammenti di testo, oppure la numerazione progressiva dei documenti.
Queste varie impostazioni possono essere fisse, in modo che siano usate ogni volta che si esegue il flusso di lavoro, oppure possono essere modificabili durante l'esecuzione: facciamo clic sul pulsante **Opzioni** e spuntiamo la casella **Mostra questa azione quando il flusso di lavoro è in corso** (**figura 8**). Attivando quest'impostazione, ogni volta che l'azione sarà eseguita, avremo la possibilità di variare le impostazioni selezionate per l'azione stessa (**figura 9**): se sono già state selezionate delle impostazioni nell'azione di Automator, verranno considerate come quelle di default. Una volta creato il nostro flusso di lavoro, possiamo salvarlo come

documento **Flusso di lavoro** scegliendo la voce **Registra** dal menu **Archivio**: in questo modo potremo riaprire e modificare il nostro lavoro. Con il nostro Flusso di lavoro possiamo anche creare un'applicazione che sia eseguita ogni volta in cui dei documenti vengano trascinati sopra la sua icona: per creare l'applicazione selezioniamo la voce **Registra col nome** dal menu **Archivio** e scegliamo come formato del documento, nella parte bassa della finestra di salvataggio, **Applicazione** (**figura 10**).

A partire da Maggio 2011 | * Offerta valida fino al 30/06/2011 o ad esaurimento scorte. Prezzi IVA e trasporto esclusi. | ** Massimo formato carta.

HEIDELBERG XL
fino al formato 75x105**

HP INDIGO 7500
fino al formato 33x48**

Con questo tutorial vogliamo proporre un metodo per realizzare divertenti caricature con i computer e i cellulari Apple… non dimenticando però i tradizionali strumenti, matita e carta, che possono conferire al risultato finale un look molto più personale e gradevole

caricature con la matita, il Mac e l'iPhone

—*Daniele Cardinali*

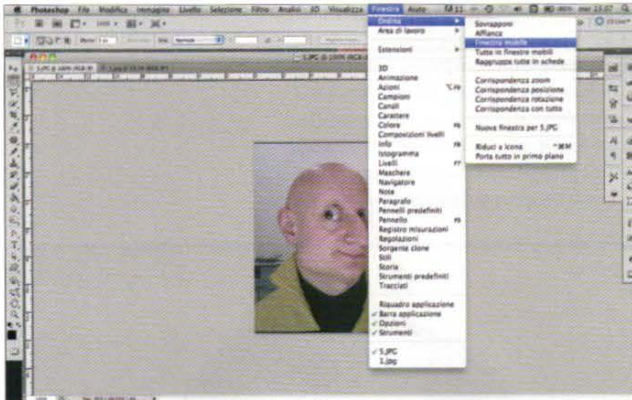
Il lettore più smaliziato potrà obiettare che per simulare il tratto della matita esistono dei filtri di Photoshop o addirittura delle applicazioni ad hoc come SketchMee, disponibile anche nel nuovo App Store per Mac. Un filtro o un'applicazione, per quanto ben fatti e ricchi di parametri, non possono però restituire appieno l'imprevedibilità del tratto fatto a mano, che tra l'altro non sarà mai uguale tra persona e persona.

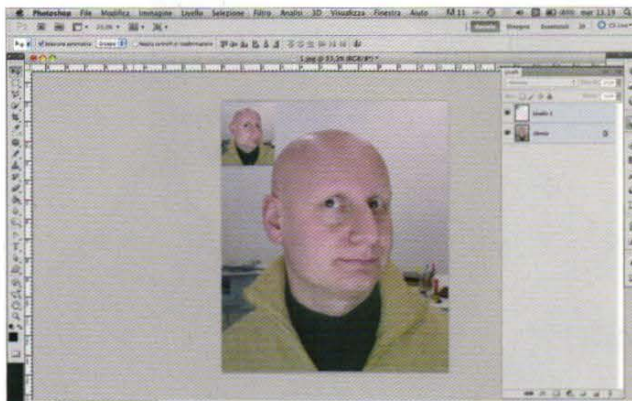
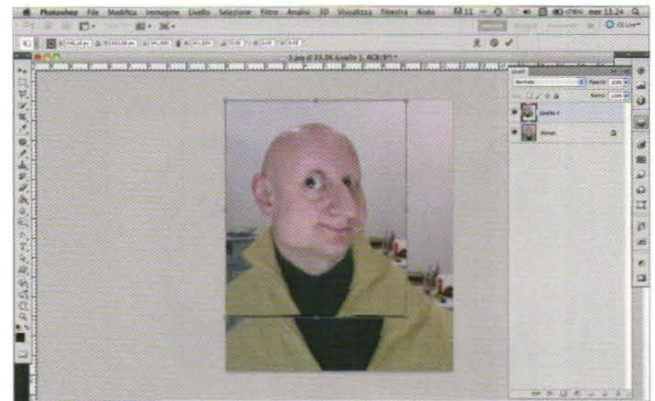
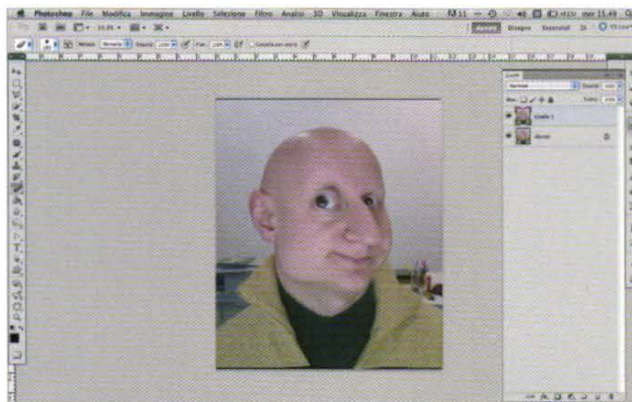
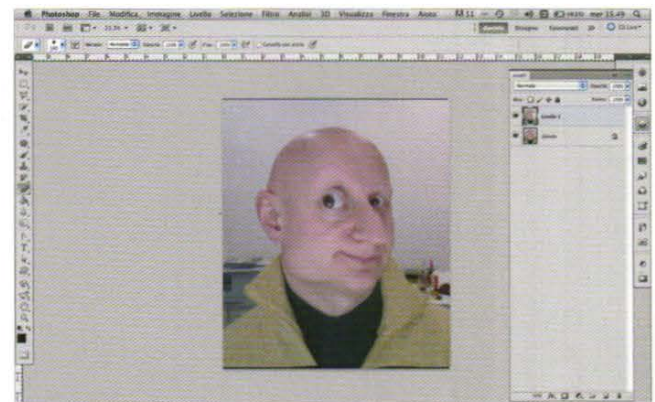
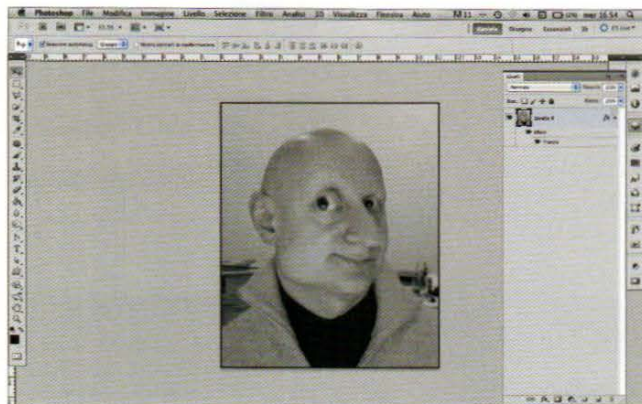
La nostra immagine di partenza è una foto scattata con l'iPhone (**figura A**), oppure ripresa con una fotocamera digitale e poi salvata nell'Album dell'iPhone, che modificheremo con Face Melter, una App per iPhone dal costo contenuto, disponibile anche in versione Lite gratuita. Questa App ci consente di deformare in vari modi le immagini, sfiorando e trascinando in una direzione le parti che vogliamo modificare.

Il principio di funzionamento è lo stesso dello strumento Sfumino o del filtro Fluidifica di Photoshop, ma andando a interagire con le dita, abbiamo un'immediatezza maggiore. Ad esempio, se vogliamo ingrandire una zona dell'immagine, ad esempio l'area intorno all'occhio destro, è sufficiente appoggiarvi due dita e allargarle fino a ottenere l'effetto voluto (**figura B**).

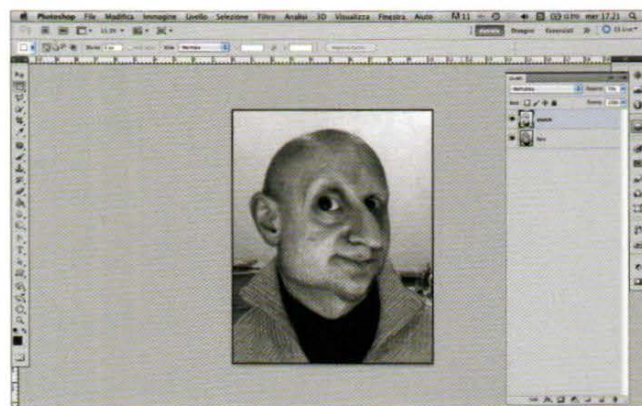
Questo è soltanto uno dei tanti modi per deformare un'immagine con Face Melter, ma l'App offre numerose altre possibilità, come ad esempio deformarla utilizzando l'accelerometro dell'iPhone oppure creare vortici appoggiando e ruotando tre dita sull'immagine. Il tutto è spiegato in maniera semplice e chiara nelle istruzioni: anche se l'approccio è così istintivo che si può benissimo utilizzare Face Melter senza neanche guardarle, almeno una rapida lettura è consigliabile per avere una chiara idea di tutte le sue funzioni. Una volta ottenuto un risultato che ci soddisfa, salviamo l'immagine e trasferiamola sul Mac.

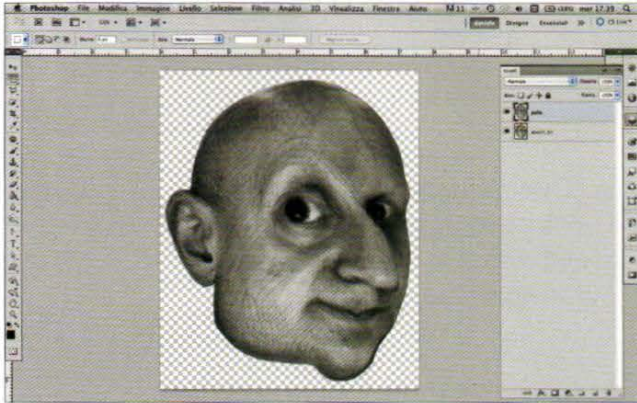
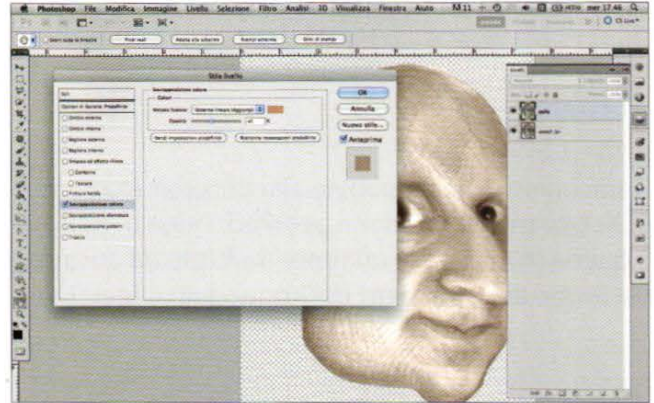
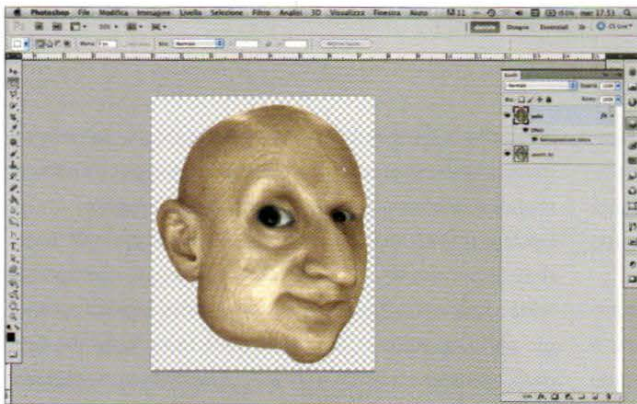
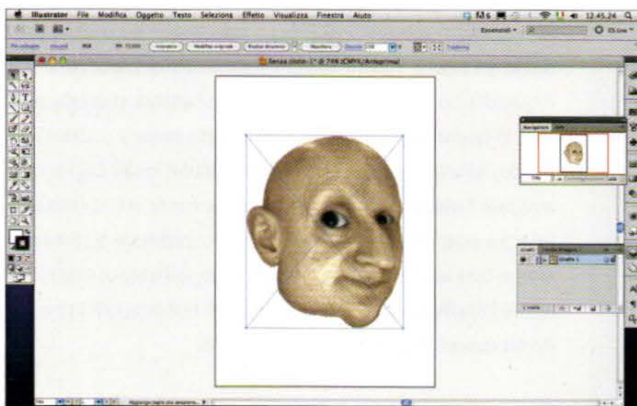
A

B

01 Apriamo la foto originale e quella deformata in Photoshop CS5. Di default le due immagini sono disposte su schede sovrapposte, quindi andiamo su **Finestra > Ordina > Finestra mobile** per averle in due finestre separate.

02 Trasciniamo con lo **Strumento sposta** la foto deformata su quella originale. La risoluzione è diversa perché è stata generata dall'iPhone. Chiudiamo la finestra con l'immagine deformata.

03 Apriamo la palette **Livelli**, selezioniamo entrambi i livelli tendo premuto il tasto **Maiuscole**, e andiamo ad allineare in alto a destra la foto piccola con gli strumenti **Allinea** della **Barra applicazione**.

04 Selezioniamo il livello in alto, premiamo **Comando+T** per attivare lo strumento **Trasforma** e tenendo premuto **Maiuscole** (per vincolare le proporzioni) trasciniamo l'angolo in basso a destra fino a sovrapporre le due immagini e premiamo **Invio** per confermare la trasformazione.

05 Selezioniamo lo strumento **Gomma** e come metodo **Pennello**; poi scegliamone uno di dimensione abbastanza grande con bordi sfumati. Selezioniamo il livello 1, quello contenente l'immagine deformata.

06 Eliminiamo le parti che ci sembrano eccessivamente deformate, nel nostro caso l'occhio e la guancia a sinistra. Uniamo i due livelli (**Comando+E**) e con un clic destro sul livello scegliamo **Livello dallo sfondo** dal menu a comparsa.

07 Selezioniamo **Livello > Stile livello > Traccia** e dalla finestra con le opzioni impostiamo dimensione a **6 px** e **Interno** come posizione; facciamo clic su **OK** per confermare. Selezioniamo **Immagine > Metodo > Scala di grigio** e salviamo in formato Photoshop.

08 Stampiamo l'immagine e ricalchiamola a matita su un altro foglio: se non si ha a disposizione un tavolo luminoso, si possono attaccare i fogli su una finestra ben illuminata. Se si sta utilizzando un iMac recente, si può anche ricalcare direttamente l'immagine appoggiando un foglio di carta sulla lastra di vetro che protegge lo schermo. Scansioniamo il disegno in scala di grigio e ritagliamo il file attorno ai bordi.

09 Apriamo i due file e trasciniamo il disegno a matita sulla foto deformata. Se necessario, ridimensioniamo il file con il disegno come descritto nei punti precedenti.

10 Selezioniamo **Moltiplica** come metodo di fusione per il livello superiore. Per amalgamare meglio la foto con il disegno possiamo variare i valori di **Opacità**. Al termine, uniamo i livelli con il comando **Unisci visibili** dalla palette **Livelli**.

11 Il nostro obiettivo finale è quello di inserire il viso in un disegno realizzato con Illustrator: scontorniamo quindi la testa nella maniera che ci è più congeniale, ad esempio utilizzando lo strumento **Selezione rapida**.

12 Vogliamo ora dare un po' di colore all'immagine: selezioniamo quindi **Immagine > Metodo > Colore CMYK**. Facciamo poi una copia con **Livello > Duplica livello** che rinomineremo "pelle".

13 Selezioniamo il livello "pelle" e **Livello > Stile livello > Sovrapposizione colore**. Nella finestra che appare scegliamo il metodo di fusione **Scherma lineare (Aggiungi)**, un colore e un'opacità del 40%.

14 Non ci resta che cancellare con lo strumento **gomma** gli occhi al livello "pelle", per restituirgli il colore nero, e regolare l'immagine come preferiamo. Salviamo il file in formato Photoshop.

15 Creiamo un nuovo documento in Illustrator e con **File > Inserisci** importiamo il file appena salvato da Photoshop, tenendolo in un livello a sé, in modo da poterlo trattare separatamente dal resto dell'illustrazione.

16 Disegniamo un corpo e alcuni dettagli che siano attinenti con il personaggio, eventualmente aiutandoci con gli ottimi tutorial su Illustrator che possiamo ripescare dai vecchi numeri di *Applicando* o da quelli che verranno... come si dice, stay tuned!

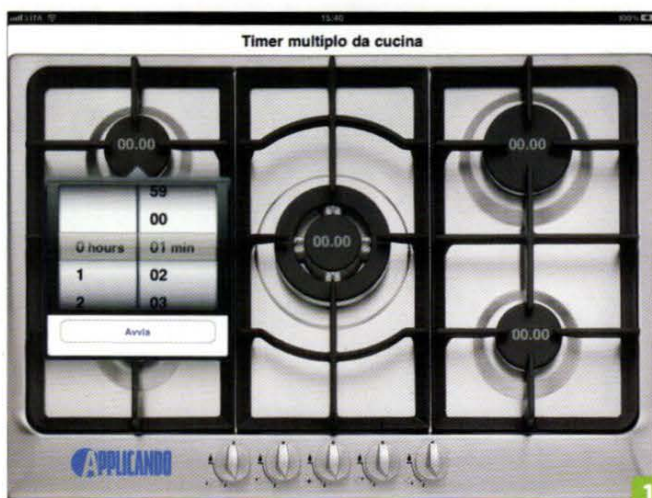
Dedichiamo queste pagine alla programmazione Objective-C per sviluppare in Xcode un'applicazione per iPad; l'idea di partenza per il nostro esempio è quella di realizzare un timer multiplo da cucina: ci servirà come spunto per esplorare alcuni aspetti del linguaggio Objective-C e del framework Cocoa Touch

programmazione iOS: sviluppare un'App per iPad

—*Massimiliano Bigatti*

L'applicazione d'esempio per il nostro programma Objective-C per iPad sviluppato in Xcode (abbiamo utilizzato la nuova versione 4), è un timer multiplo da cucina con un'impostazione abbastanza intuitiva: presenta una schermata con il disegno o la foto dei fornelli.

Prima una ovvia premessa: l'applicazione e il codice sono qui illustrati a esclusivo scopo di studio ed esercitazione; il progetto non è pensato per alcun tipo di utilizzo reale o da produzione. Ci si è qui concentrati solo sui contenuti che ci cinteressavano per un fine divulgativo e mancano molti dettagli, perfezionamenti, verifiche d'errore e così via, oltre a tutte le procedure di test.

1

Il codice è inserito nell'articolo per rendere più agevole seguire la spiegazione di ogni singolo passaggio: potete comunque trovare i listati sul CD allegato alla rivista.

Descriviamo il funzionamento del timer multiplo: per avviare un timer su un fuoco lo si tocca e si sceglie il tempo dal relativo pannello (**figura 1**); con il pulsante **Avvia** il conteggio parte; quando arriva a zero viene riprodotta una suoneria e il timer comincia a lampeggiare. Per interrompere il suono e l'animazione è necessario toccare di nuovo il fuoco. Il funzionamento è abbastanza semplice e richiede solo un po' di codice di coordinamento per gestire il suono e il lampeggiamento. Le cose si complicano se si considera che, per tempi di cottura non brevissimi, iPad fa in tempo ad andare in modalità di blocco (ovviamente l'utente può decidere anche subito, autonomamente, di bloccare iPad) e quindi il contesto per l'applicazione cambia, diventa *inattiva*. In questo caso è necessario gestire timer e suonerie in modo differente: attivando delle notifiche locali in grado di avvisare l'utente della scadenza di un timer attraverso una finestra pop-up. Infine, è necessario coordinare questa gestione con la precedente, in modo che se l'utente sceglie di aprire l'applicazione da una finestra di notifica, quel che vede sia coerente con la situazione reale.

Organizzazione del progetto

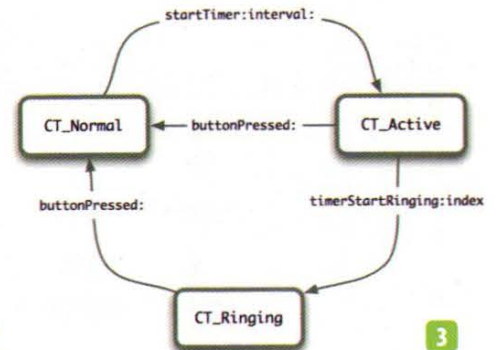
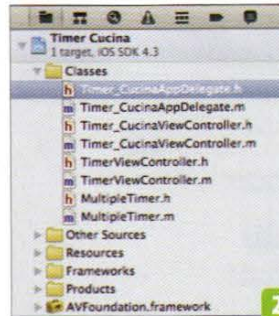
Per realizzare quanto descritto e organizzarlo in modo comprensibile sono state implementate alcune classi (**figura 2**).

I delegati di applicazione e i controller delle viste sono stati progettati da Apple per ospitare il codice necessario alla gestione dell'interfaccia utente. In questo caso l'applicazione è quasi solo interfaccia utente, ma la logica di gestione è troppo complessa per poter risiedere in modo leggibile in queste classi. Richiede quindi una classe apposita, che abbiamo chiamato MultipleTimer. Il suo scopo è quello di gestire i timer dei cinque fuochi del fornello e di coordinare le operazioni di avvio, stop, lampeggiamento e le notifiche locali. Questa classe lavora in concerto con il delegato dell'applicazione, Timer_CucinaAppDelegate e il controller della vista principale, Timer_CucinaViewController, i due elementi indispensabili per implementare un'applicazione base fondata su viste e il cui scheletro è generato da Xcode quando si crea un progetto di questo tipo (vedremo in seguito come). L'ultima classe che completa l'applicazione è TimerViewController, che gestisce la finestra di pop-up per la scelta della durata del conteggio.

Prima di entrare nel merito del codice è necessario dare qualche informazione generale sul comportamento e il funzionamento dei singoli fuochi. È importante infatti evidenziare che questi possono trovarsi in tre differenti stati: normale, attivo e in lampeggiamento. Il primo identifica la situazione di riposo, quando il timer non è attivo, il secondo rappresenta un timer per cui è stato avviato il conto alla rovescia, mentre il terzo individua i timer che hanno finito il conteggio e stanno lampeggiando. Il passaggio dallo stato normale a quello attivo avviene tramite la pressione del pulsante **Avvia** sul pannello di selezione del tempo, mentre il passaggio dallo stato attivo a quello di lampeggiamento è automatico e avviene allo scadere dell'intervallo di tempo prefissato. Il ritorno dallo stato di lampeggiamento a quello normale avviene tramite un tap sul timer stesso, mentre, se questa operazione viene fatta quando il timer è ancora in stato attivo, questo viene riportato in stato normale. La gestione degli stati è illustrata in **figura 3**.

Creazione del progetto

Ora che abbiamo descritto il progetto e i concetti che gli ruotano attorno, possiamo passare alla realizzazione del codice, descrivendo i passaggi necessari per creare il progetto e le prime viste. Per fare questo ci viene in aiuto Xcode, che dispone di una serie di template già pronti per realizzare molte cose. Per creare lo scheletro da cui partiremo per lo sviluppo procedere come segue:

- da Xcode selezionare **File > New > New Project** (o digitare **Maiuscole+Comando+N**);

- dalla sezione **iOS** scegliere **Application** e quindi fare clic su **View-based Application** (**figura 4**);
- fare clic su **Next**;
- specificare il nome prodotto: "Timer_Cucina";
- selezionare **iPad** in **Device Family**;
- fare clic su **Next**;
- selezionare il percorso in cui salvare il progetto;
- fare clic su **Create**.

L'ambiente di sviluppo procederà quindi alla creazione del progetto e, al termine delle operazioni, troveremo al suo interno tutti i file di base necessari, tra cui sei principali: lo Xib della finestra principale, MainWindow.xib; lo Xib della vista principale; file d'intestazione e file d'implementazione del delegato di classe; file d'intestazione e file d'implementazione del controller della vista principale.

MultipleTimer

Prima di descrivere la realizzazione dell'applicazione nelle sue componenti visuali, vediamo come funziona la classe MultipleTimer, l'elemento centrale che qualifica l'intera applicazione. Come abbiamo accennato, è lei che si occupa di gestire i cinque timer, tutte le operazioni di start/stop e quelle legate allo stato di blocco di iPad.

Commentiamo il file d'intestazione. Per prima cosa viene definita una "costante" per identificare il numero di fuochi:

```
#import <Foundation/Foundation.h>
#define FIRES_COUNT 5
```

Quindi viene dichiarato un protocollo, MultipleTimerDelegate, che definisce l'interfaccia che deve avere il delegato della classe MultipleTimer; il delegato riceve la notifica timerStartRinging:, che comunica l'inizio dello stato di lampeggiamento al delegato:

```
@protocol MultipleTimerDelegate
@optional
- (void)timerStartRinging:(int)index;
@end
```

L'enumerazione CT_State descrive i possibili stati in cui si può trovare il timer:

```
typedef enum _CT_State {
    CT_Normal,
    CT_Active,
    CT_Ringing
} CT_State;
```

A questo punto c'è l'interfaccia vera e propria, con i campi della classe che rispettivamente servono a memorizzare:

- gli stati dei singoli timer;
- gli intervalli di tempo richiesti dall'utente per il countdown (il valore è significativo solo nel caso il relativo timer sia stato attivato). Il tipo NSTimeInterval è un tipo di dato definito da Cocoa Touch che rappresenta un intervallo di tempo in secondi (internamente è un double);
- gli istanti di tempo in cui sono partiti i timer (significativi solo per i timer avviati), sotto forma di tipo di dato time_t, che è un tipo di dato del linguaggio C per la rappresentazione dell'orario (internamente è un long);
- gli oggetti NSTimer, che gestiscono i singoli timer. Questo oggetto Cocoa attende che passi un dato intervallo di tempo e quindi invia uno specifico messaggio a un oggetto. La classe MultipleTimer utilizza oggetti NSTimer per gestire la scadenza di ciascun timer quando iPad non è bloccato;
- gli oggetti UILocalNotification per la gestione delle notifiche locali. Si tratta di oggetti Cocoa Touch che consentono di specificare i parametri delle notifiche locali di un'applicazione. La classe MultipleTimer li utilizza per gestire la scadenza dei timer quando iPad è bloccato;
- il delegato collegato al timer, che riceverà le notifiche quando i timer iniziano a lampeggiare (il tempo è scaduto).

```
@interface MultipleTimer : NSObject {
    CT_State status[FIRES_COUNT];
    NSTimeInterval intervals[FIRES_COUNT];
    time_t startTimes[FIRES_COUNT];
    NSTimer *timers[FIRES_COUNT];
    UILocalNotification *notifications[FIRES_COUNT];
    id<MultipleTimerDelegate> delegate;
}
```

La gestione del delegato avviene tramite una proprietà:

```
@property(nonatomic, retain) id<MultipleTimerDelegate>
delegate;
```

L'interfaccia definisce quindi i metodi pubblici della classe, che sono raggruppati per argomento tramite direttive di preprocessore #pragma mark. Ci sono tre gruppi di metodi: notifiche, azioni timer e stato. I metodi del primo gruppo consentono di abilitare e disabilitare le notifiche (operazione che deve avvenire quando iPad viene bloccato o sbloccato); il secondo gruppo contiene le azioni supportate dalla classe: avvio e stop del timer; il terzo gruppo consente di accedere allo stato dei singoli fuochi o del fornello in generale.

```
#pragma mark - Notifications
- (void)enableLocalNotifications;
- (void)disableLocalNotifications;

#pragma mark - Timer actions
- (void)startTimer:(int)index interval: ¬
      (NSTimeInterval)interval;
- (void)stopTimer:(int)index;

#pragma mark - Status
- (BOOL)isNormal:(int)index;
- (BOOL)isActive:(int)index;
- (BOOL)isRinging:(int)index;
- (BOOL)atLeastOneTimerActive;
- (BOOL)atLeastOneTimerIsRinging;
- (NSString *)titleForTimer:(int)index;

@end
```

Implementare MultipleTimer

Introdotta l'interfaccia della classe, passiamo a descrivere come è stata implementata. Dopo l'inclusione di rito del file d'intestazione, viene definito un altro blocco di metodi tramite @interface; si tratta di un protocollo locale, un modo per definire metodi privati alla classe, che cioè possono essere chiamati solo dall'interno della classe e non dall'esterno

(metodi pubblici presenti nell'interfaccia). Non è indispensabile, ma rende più strutturato il codice e risparmia qualche warning in fase di compilazione:

```
#import "MultipleTimer.h"
//
// class privates
//
@interface MultipleTimer(Privates)
- (time_t)countdownForTimer:(int)index;
- (void)invalidateTimer:(int)index;
- (void)timerEnded;
@end
```

L'implementazione della classe esordisce con la sintesi delle proprietà delegate (richiesta di implementazione al compilatore):

```
@implementation MultipleTimer
#pragma - Properties
@synthesize delegate;
```

Il metodo di inizializzazione non fa altro che invocare il metodo stopTimer: su ciascun fuoco, in modo da sfruttare il codice di inizializzazione in esso presente (lo vedremo tra poco):

```
#pragma - Initalization
- (id)init {
    self = [super init];
    if (self) {
        for (int i = 0; i < FIRES_COUNT; i++) {
            [self stopTimer:i];
        }
    }
    return self;
}
```

Dopo il blocco di codice relativo all'inizializzazione è presente quello delle notifiche. Il metodo enableLocalNotification: non fa altro che schedulare ogni notifica locale valorizzata nel vettore notifications utilizzando il metodo scheduleLocalNotification: della classe UIApplication.

Invalida quindi il timer locale (vettore timers) in quanto la gestione in questo caso passa completamente a iOS: i timer dell'applicazione si spengono e l'applicazione si prepara a divenire "dormiente". Questo metodo viene invocato quando il delegato dell'applicazione rileva la propria disattivazione.

```
#pragma mark - Notifications

- (void)enableLocalNotifications
{
    for (int index = 0; index < FIRES_COUNT; index++) {
        if (notifications[index] != nil) {
            [[UIApplication sharedApplication] ¬
            scheduleLocalNotification: ¬
            notifications[index]];
            [timers[index] invalidate];
            timers[index] = nil;
        }
    }
}
```

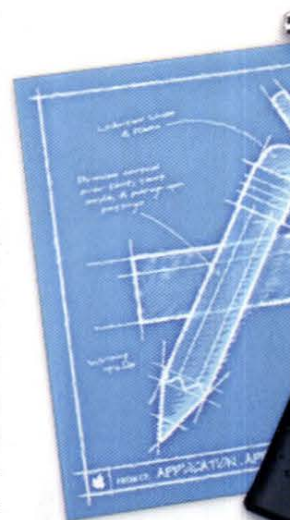
Il metodo disableLocalNotifications: esegue il lavoro opposto: per prima cosa rimuove tutte le notifiche locali precedentemente impostate, quindi riattiva tutti i timer per i fuochi attivi (dove status vale CT_Active).

La schedulazione di un NSTimer avviene tramite il metodo di classe scheduledTimerWithTimeInterval:target:selector:userInfo:repeats.

La riattivazione del timer avviene solo se manca più di mezzo secondo allo scadere del tempo, altrimenti il fuoco viene posto in stato CT_Ringing.

```
- (void)disableLocalNotifications
{
  [[UIApplication sharedApplication]
cancelAllLocalNotifications];
    for (int index = 0; index < FIRES_COUNT; index++) {
        if (status[index] == CT_Active) {
            time_t interval = ¬
               [self countdownForTimer:index];
            if (interval > 0.5) {
                timers[index] = [NSTimer ¬
      scheduledTimerWithTimeInterval: interval
      target: self
      selector: @selector(timerEnded:)
      userInfo: [NSNumber numberWithInt: index]
      repeats: NO];
            } else {
                time_t countdown = ¬
                  [self countdownForTimer: index];
                if (countdown < 0) {
                    status[index] = CT_Ringing;
                    notifications[index] = nil;
                }
            }
        }
    }
}
```

Il blocco di codice seguente implementa le azioni sui timer. Il metodo startTimer:interval avvia il timer identifica-

to da index con l'intervallo specificato. Le operazioni svolte sono sostanzialmente tre:

- inizializza lo stato del fuoco (tra le varie cose, imposta lo status a CT_Active);
- schedula un NSTimer all'intervallo richiesto;
- crea un oggetto UILocalNotification impostando la data di notifica, la descrizione e il nome del file che contiene la clip audio da riprodurre allo scadere della notifica. Il vettore descriptions contiene le descrizioni testuali dei singoli fuochi in modo che il messaggio possa essere personalizzato con una indicazione precisa del fuoco di cui è terminato il conteggio, utile nel caso ci siano più timer in corso.

```
#pragma mark - Timer actions
- (void)startTimer:(int)index interval: ¬
                    (NSTimeInterval)interval
{
   intervals[index] = interval;
   startTimes[index] = time(NULL);
   status[index] = CT_Active;
   timers[index] = [NSTimer ¬
         scheduledTimerWithTimeInterval: interval
         target: self
         selector: @selector(timerEnded:)
         userInfo: [NSNumber numberWithInt:index]
         repeats: NO];
    NSString *descriptions[FIRES_COUNT] = {
        @"in alto a sinistra",
        @"in alto a destra",
        @"al centro",
        @"in basso a sinistra",
        @"in basso a destra"
    };
   UILocalNotification *notification = ¬
      [[UILocalNotification alloc] init];
   notification.fireDate = [NSDate ¬
      dateWithTimeIntervalSinceNow:interval];
   notification.alertBody = [NSString ¬
      stringWithFormat:@"Timer %@ scaduto", ¬
      descriptions[index]];
   notification.soundName = @"Alert.wav";
   notifications[index] = notification;
}
```

Il metodo stopTimer: interrompe un timer invalidando l'NSTimer, azzerando intervallo e timestamp d'avvio e riportando lo stato a CT_Normal.

```
- (void)stopTimer:(int)index
{
    [self invalidateTimer: index];
    intervals[index] = 0;
    startTimes[index] = 0;
    status[index] = CT_Normal;
}
```

L'ultimo blocco di metodi è relativo all'interrogazione sullo stato dei fuochi. Il metodo isNormal: indica se un determinato fuoco è in stato normale, isActive: se è attivo mentre isRinging: se sta suonando.

```
#pragma mark - Status
- (BOOL)isNormal:(int)index
{
    return (status[index] == CT_Normal);
}
- (BOOL)isActive:(int)index
{
    return (status[index] == CT_Active);
}
- (BOOL)isRinging:(int)index
{
    return (status[index] == CT_Ringing);
}
```

In tutti i casi precedenti, la verifica utilizza il vettore status. Il metodo atLeastOneTimerActive: indica se almeno un timer è attivo, informazione che serve per determinare se è necessario mantenere in funzione l'oggetto NSTimer che gestisce l'aggiornamento del conto alla rovescia. In modo similare, atLeastOneTimerIsRinging: ritorna YES se almeno un timer sta suonando; informazione che serve per sapere se mantenere in funzione l'oggetto NSTimer che si occupa del lampeggiamento. In entrambi i casi il controllo avviene semplicemente verificando in sequenza il valore degli elementi del vettore status.

```
- (BOOL)atLeastOneTimerActive
{
   BOOL result = NO;
   for (int i = 0; i < FIRES_COUNT; i++) {
      if (status[i] == CT_Active) {
         result = YES;
         break;
      }
   }
   return result;
}
- (BOOL)atLeastOneTimerIsRinging
{
   BOOL result = NO;
```

```
    for (int index = 0; index < FIRES_COUNT; index++) {
        if (status[index] == CT_Ringing) {
            result = YES;
            break;
        }
    }
    return result;
}
```

L'ultimo metodo pubblico è titleForTimer:, che restituisce una stringa descrittiva del timer nel formato mm:ss. Per ottenere i minuti e i secondi si prende il countdown attuale (tramite un apposito metodo privato) e si divide per 60 per ottenere i minuti. Quindi si rimoltiplicano per 60 e si sottraggono al valore di countdown. Essendo numeri interi, con la divisione e la moltiplicazione si perde la parte decimale (i secondi); questi si ottengono con la sottrazione.

```
- (NSString *)titleForTimer:(int)index
{
    time_t countdown = [self countdownForTimer: index];
    countdown = MAX(countdown, 0);
    int mins = countdown / 60;
    int secs = countdown - mins * 60;
    return ¬
    [NSString stringWithFormat:@"%02d.%02d", mins, secs];
}
```

Gli ultimi metodi sono quelli privati. Il metodo countdownForTimer: ritorna il tempo mancante per uno specifico timer, facendo una semplice differenza tra l'istante attuale e il timestamp d'avvio del timer.

```
#pragma mark - Privates
- (time_t)countdownForTimer:(int)index
{
    time_t now = time(NULL);
    time_t elapsed = now - startTimes[index];
    time_t countdown = intervals[index] - elapsed;
    return countdown;
}
```

Il metodo invalidateTimer: disattiva l'NSTimer associato al fuoco e imposta a nil la variabile relativa, oltre a quella relativa alla notifica (per l'esattezza, imposta a nil l'elemento del vettore corrispondente al fuoco richiesto).

```
- (void)invalidateTimer:(int)index
{
     [timers[index] invalidate];
     timers[index] = nil;
     notifications[index] = nil;
}
```

Il metodo timerEnded: è invocato dagli oggetti NSTimer alla scadenza del tempo. Si aspetta come parametro l'NSTimer che lo ha invocato, che utilizza per estrarre il numero di fuoco (attraverso l'oggetto userInfo che viene valorizzato in fase di scheduling).

Il timer viene quindi invalidato e lo stato viene poi impostato al valore CT_Ringing. Viene successivamente invocato il delegato per comunicare che un determinato fuoco ha iniziato a suonare.

```
- (void)timerEnded:(NSTimer*)theTimer
{
    int index = ¬
    [(NSNumber *)[theTimer userInfo] intValue];
    [self invalidateTimer: index];
    status[index] = CT_Ringing;
    [delegate timerStartRinging: index];
}

@end
```

Interfaccia del View Controller

Una volta costruita la classe MultipleTimer, possiamo passare finalmente alle componenti visuali dell'applicazione. Ma prima di procedere alla progettazione dei (pochi) elementi visuali che saranno presenti nella vista principale, definiamo subito il contenuto dell'interfaccia, dato che alcuni degli oggetti che inseriremo sulla vista dovranno essere proprio collegati a campi di questa.

Il file d'interfaccia include alcuni file d'intestazione relativi alle funzionalità che dovranno essere utilizzate:

```
#import <UIKit/UIKit.h>
#import <objc/runtime.h>
#import <AVFoundation/AVFoundation.h>

#import "MultipleTimer.h"
#import "TimerViewController.h"

#define BUTTON_INDEX @"buttonIndex"
```

L'interfaccia Timer_CucinaViewController deriva da UIViewController e implementa il delegato MultipleTimerDelegate descritto prima.

```
@interface Timer_CucinaViewController : ¬
UIViewController<MultipleTimerDelegate> {
```

All'interno dell'interfaccia troviamo una serie di campi IBOutlet: sono i pulsanti relativi ai singoli fuochi:

```
    IBOutlet UIButton *topLeftButton;
    IBOutlet UIButton *topRightButton;
```

```
    IBOutlet UIButton *middleButton;
    IBOutlet UIButton *bottomLeftButton;
    IBOutlet UIButton *bottomRightButton;
```

Il vettore timerButtons verrà inizializzato da codice per contenere un riferimento ai pulsanti appena definiti: la possibilità di accedere a questi elementi attraverso un vettore semplifica la stesura del codice.

```
    UIButton *timerButtons[FIRES_COUNT];
```

La variabile seguente contiene l'indice del pulsante attualmente selezionato (per la fase d'impostazione del tempo del timer):

```
    int currentButtonIndex;
```

Quindi ci sono due campi di tipo NSTimer: il primo sovraintende all'aggiornamento dei pulsanti con lo stato attuale del conto alla rovescia, mentre il secondo è un vettore che mantiene riferimenti agli NSTimer che gestiscono il lampeggiamento (un elemento per fuoco):

```
    NSTimer *heartbeatTimer;
    NSTimer *ringingTimers[FIRES_COUNT];
```

L'oggetto AVAudioPlayer è usato per riprodurre la suoneria:

```
    AVAudioPlayer *player;
```

Seguono due controller, che servono alla gestione del pannello di selezione del tempo di countdown:

```
    TimerViewController *timerViewController;
    UIPopoverController *popoverController;
```

L'ultimo campo di questa vista è multipleTimer, che è accessibile all'esterno come proprietà in sola lettura:

```
    MultipleTimer *multipleTimer;
}
@property(nonatomic, readonly) ¬
MultipleTimer *multipleTimer;
```

L'interfaccia si conclude con la dichiarazione di cinque metodi. I primi due sono relativi alle azioni che l'utente può intraprendere (la pressione di un pulsante di un fuoco o l'avvio di un timer, tramite la conferma nel pannello di selezione del tempo di countdown). Gli altri tre metodi sono relativi alla fase di lampeggiamento/suono del fornello: il primo avvia il lampeggiamento di un fuoco, il secondo interrompe tutti i lampeggiamenti e il terzo interrompe la suoneria.

5

```
#pragma mark - User actions
- (IBAction)buttonPressed:(id)sender;
- (void)startTimerWithInterval:(NSTimeInterval)interval;
#pragma mark - Ringing
- (void)startRinging:(int)index;
- (void)stopRingings;
- (void)stopRingtone;
@end
```

Disegnare la vista

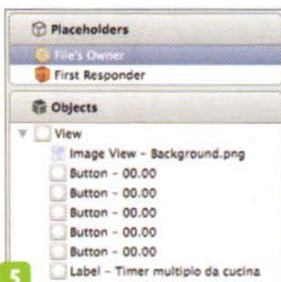
Una volta realizzata l'interfaccia, bisogna selezionare in Xcode il file relativo alla vista e trascinare su questa, dall'Object Library, gli elementi necessari all'interfaccia utente. Questi sono (**figura 5**):

- una Image View che funge da sfondo e per la quale sarà impostata la proprietà Image a un file d'immagine presente nel progetto (dovrà prima essere importata tramite la funzione Add Files to disponibile facendo clic con il tasto destro sulla riga del progetto in Project Navigator);
- cinque oggetti Button, attentamente posizionati sopra ai fuochi dell'immagine di sfondo;
- un'etichetta descrittiva da mettere in alto (noi abbiamo assegnato la dicitura "Timer multiplo da cucina").

Fare clic quindi su File's Owner e selezionare Connection Inspector nel pannello Utilities. Collegare a questo punto gli elementi bottomLeftButton, bottomRightButton, middleButton, topLeftButton, topRightButton (presenti nella sezione Outlets) ai rispettivi pulsanti sulla vista. Se non è già così, collegare anche view alla vista stessa. Collegare quindi buttonPressed: (nella sezione Received Actions) a tutti gli oggetti Button specificando l'azione Touch Up Inside.

Implementazione del View Controller

Passiamo ora all'implementazione del controllore della vista, che ha la particolarità di possedere diversi metodi privati. Questi sono definiti nel protocollo Privates e sono divisi in alcuni gruppi: generale, ringing, heartbeat, aggiornamento interfaccia utente (UI), azioni utente. Descriveremo questi metodi quando ne affronteremo l'implementazione.

```
#import "Timer_CucinaViewController.h"
@interface Timer_CucinaViewController(Privates)
- (void)setupSounds;
#pragma mark - Ringing
- (void)startRinging:(int)index ringtone:(BOOL)ringtone;
- (void)stopRinging:(int)index;
- (void)animateRinging:(NSTimer*)theTimer;
- (void)startRingtone;
#pragma mark - Heartbeat
- (void)startHeartbeat;
- (void)stopHeartbeat;
#pragma mark - UI update
- (void)updateTimers:(NSTimer*)theTimer;
```

```
- (void)updateTimerButtons;
#pragma mark - UI actions
- (void)presentIntervalSelector:(id)sender;
@end
```

L'implementazione della classe esordisce sintetizzando la proprietà multipleTimer, per poi passare al metodo viewDidLoad:, invocato dal sistema quando viene caricata la vista dal file Xib e utilizzato spesso per l'inizializzazione del codice collegato alla View.

```
@implementation Timer_CucinaViewController

@synthesize multipleTimer;
- (void)viewDidLoad {
```

Il metodo viewDidLoad: svolge diverse attività di impostazione. La prima è quella di instanziare e collegare il controllore della classe TimerViewController che servirà a gestire il pannello di scelta del tempo di countdown:

```
    timerViewController = [[TimerViewController alloc]
            initWithNibName:@"TimerView" bundle:nil];
    timerViewController.mainController = self;
```

Quindi viene valorizzato il vettore timerButtons e per ogni pulsante viene impostato un oggetto associato con il numero dell'indice, in modo che a partire da un oggetto UIButton sia possibile risalire al suo indice:

```
    timerButtons[0] = topLeftButton;
    timerButtons[1] = topRightButton;
    timerButtons[2] = middleButton;
    timerButtons[3] = bottomLeftButton;
    timerButtons[4] = bottomRightButton;
    for (int index = 0; index < FIRES_COUNT; index++) {
        objc_setAssociatedObject(timerButtons[index],
                        BUTTON_INDEX,
                        [NSNumber numberWithInt:index],
                        OBJC_ASSOCIATION_RETAIN);
    }
```

Quindi vengono impostati i suoni e instanziato e inizializzato l'oggetto MultipleTimer.

```
    [self setupSounds];
    multipleTimer = [[MultipleTimer alloc] init];
    multipleTimer.delegate = self;
    [super viewDidLoad];
}
```

Il metodo setupSounds: si occupa di inizializzare l'oggetto AVAudioPlayer utilizzato per riprodurre il suono d'avviso. Questo è recuperato dalle risorse dell'applicazione tramite un NSURL che punta alla risorsa Alert, un file audio in formato Wave. L'oggetto AVAudioPlayer viene impostato in modo da riprodurre il loop indefinitamente.

```
- (void)setupSounds
{
    NSString *soundFilePath = [[NSBundle mainBundle]
                        pathForResource: @"Alert"
                        ofType: @"wav"];
    NSURL *fileURL = ¬
    [[NSURL alloc] initFileURLWithPath: soundFilePath];
    NSError *error;
    player = [[AVAudioPlayer alloc]
            initWithContentsOfURL: fileURL
            error: &error];
    [fileURL release];
    if (!player) {
        NSLog(@"no audio player: %@", ¬
        [error localizedDescription]);
        [error release];
    }
    [player prepareToPlay];
    player.numberOfLoops = -1;    //play forever
}
```

Un altro metodo ridefinito in questa classe è viewWillAppear:, chiamato quando l'applicazione esce dallo stato di background e viene visualizzata (è chiamato dal delegato applicativo). L'implementazione non fa altro che verificare i timer che stanno suonando (nel caso il tempo sia esaurito mentre l'applicazione era in background) e impostare il titolo corretto, attivando inoltre la gestione del lampeggio tramite il metodo startRinging:.

```
- (void)viewWillAppear:(BOOL)animated
{
    for (int index = 0; index < FIRES_COUNT; index++) {
        if ([multipleTimer isRinging: index]) {
            [timerButtons[index] setTitle: @"00.00"
                forState: UIControlStateNormal];
            [self startRinging: index ringtone: NO];
        }
    }
    [super viewWillAppear: animated];
}
```

La sezione Lifecycle della classe contiene i metodi necessari a iOS per gestire la vista e non fanno nulla di particolare (default). Nel codice che segue ne abbiamo infatti omessi alcuni. Il metodo dealloc:, presente in questa stessa sezione, riveste invece maggior interesse, dato che contiene il codice per rilasciare gli oggetti per i quali Timer_CucinaViewController ha la proprietà: heartBeatTimer e multipleTimer.

```
#pragma mark - Lifecyle
- (BOOL)shouldAutorotateToInterfaceOrientation:¬
   (UIInterfaceOrientation)interfaceOrientation {
   return YES;
}
[...]
- (void)dealloc {
    [self stopHeartbeat];
    [heartbeatTimer release];
    [multipleTimer release];
    [super dealloc];
}
```

Proseguendo, troviamo la sezione relativa alle azioni utente. Il primo metodo è buttonPressed:, che viene invocato ogni qual volta viene premuto un pulsante. L'oggetto che ha generato l'evento viene passato come parametro (sender). Il metodo buttonPressed: contiene la logica che permette di determinare quali azioni intraprendere in funzione dello stato del timer: se c'è un conteggio attivo viene interrotto, se il timer sta lampeggiando viene ripristinato e così via. Nel metodo buttonPressed: è raccolta la logica di gestione, ma il lavoro pesante lo fanno altri metodi.

Per prima cosa, il metodo identifica l'indice del pulsante e lo memorizza nella variabile di classe currentButtonIndex:

```
#pragma mark -
#pragma mark User actions
- (IBAction)buttonPressed:(id)sender
{
   NSNumber *indexNumber = ¬
   (NSNumber *)objc_getAssociatedObject(¬
               sender, BUTTON_INDEX);
   int index = [indexNumber intValue];
   currentButtonIndex = index;
```

Quindi verifica lo stato del timer associato al pulsante: nel caso sia "normale" viene presentato il pannello di selezione del tempo di coutdown:

```
   if ([multipleTimer isNormal: index]) {
      [self presentIntervalSelector:sender];
   }
```

Se il timer sta andando, deve essere interrotto. Viene ripristinato titolo e colore con quello iniziale, viene interrotto il timer e viene invocato il metodo updateTimerButtons: per aggiornare la visualizzazione:

```
   if ([multipleTimer isActive: index]) {
      [timerButtons[index] setTitle:@"00.00" ¬
                  forState:UIControlStateNormal];
      [timerButtons[index] ¬
           setTitleColor:[UIColor lightGrayColor]
                       forState:UIControlStateNormal];
      [multipleTimer stopTimer: index];
      [self updateTimerButtons];
   }
```

Se invece il timer sta suonando viene interrotta la suoneria tramite il metodo stopRinging: e viene interrotto il timer relativo nell'oggetto MultipleTimer.

```
   if ([multipleTimer isRinging: index]) {
      [self stopRinging: index];
      [multipleTimer stopTimer: index];
   }
}
```

Quando un utente avvia un timer dal pannello di selezione del tempo di countdown (lo descriveremo nelle prossime pagine) il codice invia il messaggio startTimerWithInterval: su questo View Controller. Il metodo quindi svolge le seguenti operazioni:

- rimuove dallo schermo il pannello di selezione;
- avvia l'heartbeat, il timer ciclico che gestisce l'aggiornamento dei countdown nei singoli pulsanti nell'interfaccia;
- avvia il timer sull'oggetto MultipleTimer con l'intervallo richiesto;
- imposta il colore bianco sul pulsante (indica che il conteggio è in corso, mentre se il testo è grigio il timer è spento);
- invia a sé stesso il messaggio updateTimerButtons: per aggiornare la visualizzazione.

```
- (void)startTimerWithInterval:(NSTimeInterval)interval
{
   [popoverController dismissPopoverAnimated:YES];
   [self startHeartbeat];
   [multipleTimer startTimer:currentButtonIndex ¬
      interval:interval];
   [timerButtons[currentButtonIndex] ¬
      setTitleColor:[UIColor whiteColor] ¬
      forState:UIControlStateNormal];
   [self updateTimerButtons];
}
```

Il metodo stopRingings: interrompe tutti i timer che stanno suonando; è un metodo pubblico perché è invocato dal delegato dell'applicazione (che vedremo in seguito). Il metodo non fa altro che invocare stopRinging: su tutti i timer che sono in stato CT_Ringing.

```
- (void)stopRingings
{
   for (int index = 0; index < FIRES_COUNT; index++) {
      if ([multipleTimer isRinging: index]) {
```

```
            [self stopRinging:index];
        }
    }
}
```

La sezione Ringing contiene i metodi per la gestione delle operazioni di lampeggiamento e riproduzione del clip audio di avviso. Il primo metodo è startRinging:, che non fa altro che avviare un oggetto NSTimer con un intervallo di 0,6 secondi, con ripetizione all'infinito e invocazione del metodo animateRingings:, che si occuperà di realizzare il lampeggiamento. Se richiesto, viene anche avviato il clip audio tramite il metodo startRingtone:.

```
#pragma mark - Ringing
- (void)startRinging:(int)index
{
    [self startRinging: index ringtone: YES];
}
- (void)startRinging:(int)index ringtone:(BOOL)ringtone
{
  ringingTimers[index] = ¬
    [NSTimer scheduledTimerWithTimeInterval: 0.6
        target: self
        selector: @selector(animateRinging:)
        userInfo: [NSNumber numberWithInt:index]
        repeats: YES];
  [timerButtons[index] setTitle:@"00.00" ¬
     forState:UIControlStateNormal];
  if (ringtone) {
     [self startRingtone];
  }
}
```

Il metodo paritetico a startRinging: è stopRinging:, che interrompe il lampeggiamento. Le operazioni svolte sono:

- ripristino del colore grigio del pulsante;
- interruzione del rispettivo timer nell'oggetto MultipleTimer;
- invalidazione (annullamento) dell'oggetto NSTimer che gestisce il lampeggiamento di questo pulsante;
- se non ci sono altri timer in fase di lampeggiamento il clip audio viene interrotto.

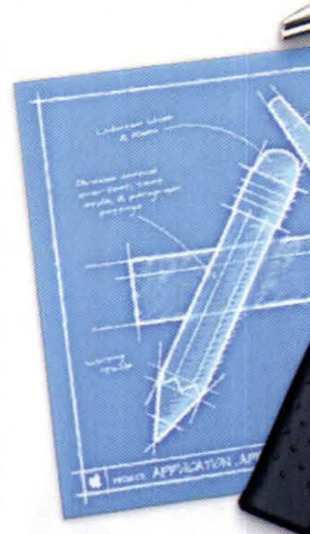
```
- (void)stopRinging:(int)index
{
    [timerButtons[index] setTitleColor:[UIColor ¬
      lightGrayColor] ¬
      forState:UIControlStateNormal];
    [multipleTimer stopTimer: index];
    [ringingTimers[index] invalidate];
    if (![multipleTimer atLeastOneTimerIsRinging]) {
        [self stopRingtone];
    }
}
```

Il metodo animateRinging: non fa altro che alternare i colori rosso e bianco per il testo del pulsante. Facendo questa operazione ogni 0,6 secondi, come indicato nell'oggetto NSTimer impostato poco più su, l'effetto è di un lampeggiamento della scritta. L'unico particolare da notare è che l'indice del pulsante da utilizzare è estratto accedendo all'oggetto userInfo dell'istanza di NSTimer passata come parametro. Infatti, alla creazione di NSTimer, oltre a tutti gli altri parametri è stato passato come userInfo l'indice del pulsante.

```
- (void)animateRinging:(NSTimer*)theTimer
{
    int index = ¬
    [(NSNumber *)[theTimer userInfo] intValue];
    if ([timerButtons[index] ¬
       titleColorForState:UIControlStateNormal] == ¬
       [UIColor whiteColor]) {
       [timerButtons[index] ¬
          setTitleColor:[UIColor redColor] ¬
             forState:UIControlStateNormal];
    } else {
       [timerButtons[index] ¬
          setTitleColor:[UIColor whiteColor] ¬
              forState:UIControlStateNormal];
    }
}
```

Il metodo startRingtone fa partire la riproduzione audio, mentre l'interruzione della riproduzione è affidata a stopRingtone:.

```
- (void)startRingtone
{
    if (![player isPlaying]) {
        [player play];
    }
}
- (void)stopRingtone
{
    if ([player isPlaying]) {
        [player stop];
    }
}
```

La sezione di codice relativa all'heartbeat gestisce le operazioni di aggiornamento del testo dei pulsanti in modo che il

risultato sia quello di un conto alla rovescia. Il "battito" è costituito da un NSTimer che scatta ogni secondo e invoca un metodo d'aggiornamento della vista, che si occupa di cambiare le etichette di tutti i pulsanti.

Il metodo startHeartbeat avvia questo timer; il metodo chiamato dall'oggetto NSTimer è updateTimers:. L'avvio di NSTimer avviene solo nel caso ci sia almeno un timer attivo.

```
#pragma mark - Heartbeat
- (void)startHeartbeat
{
   if (![multipleTimer atLeastOneTimerActive]) {
      heartbeatTimer = [NSTimer ¬
      scheduledTimerWithTimeInterval: 1.0
      target: self
      selector: @selector(updateTimers:)
      userInfo: nil
      repeats: YES];
   }
}
```

Il metodo stopHeartbeat interrompe l'heartbeat semplicemente invalidando l'NSTimer associato:

```
- (void)stopHeartbeat
{
    [heartbeatTimer invalidate];
}
```

La sezione UI update contiene i metodi che sovraintendono all'aggiornamento dell'interfaccia utente. Il primo è updateTimers:, che abbiamo appena citato. La sua logica è semplice: se c'è almeno un timer attivo aggiorna le etichette (metodo updateTimerButtons:), altrimenti interrompe l'heartbeat. In questo modo, quando MultipleTimer segnala che non ci sono più timer attivi, l'heartbeat termina da solo.

```
#pragma mark - UI update
- (void)updateTimers:(NSTimer*)theTimer
{
   if ([multipleTimer atLeastOneTimerActive]) {
      [self updateTimerButtons];
   } else {
      [self stopHeartbeat];
   }
}
```

L'aggiornamento delle etichette dei pulsanti avviene tramite la impostazione del testo restituito dal metodo titleForTimer: dell'oggetto MultipleTimer, illustrato in precedenza, come titolo del pulsante. Questa operazione avviene per tutti i timer in stato "attivo". Quelli in stato CT_Normal o CT_Ringing non vengono modificati, la relativa gestione del colore e contenuto del titolo è fatta al di fuori di questo metodo.

```
- (void)updateTimerButtons
{
   NSString *title;
   for (int index = 0; index < FIRES_COUNT; index++) {
      if ([multipleTimer isActive:index]) {
         title = [multipleTimer titleForTimer:index];
         [timerButtons[index] setTitle:title ¬
                  forState:UIControlStateNormal];
      }
   }
}
```

Il metodo presentIntervalSelector visualizza il pannello di selezione dell'intervallo di tempo del timer attraverso la classe UIPopoverController. La dimensione del pannello è fissata da codice, mentre l'oggetto CGRect che indica al popover dove presentarsi è ottenuto convertendo le coordinate della proprietà frame del pulsante che ha iniziato gli eventi nel sistema di riferimento della supervista, operazione indispensabile in quanto le viste in iOS sono annidate e ciascuna è espressa in termini relativi rispetto a quella madre.

```
#pragma mark - UI actions
- (void)presentIntervalSelector:(id)sender
{
   popoverController = ¬
   [[UIPopoverController alloc] ¬
   initWithContentViewController:timerViewController];
   popoverController.popoverContentSize = ¬
   CGSizeMake(285, 276);
   UIView *view = (UIView *)sender;
   CGRect popoverRect = ¬
   [self.view convertRect:[view frame] ¬
      fromView:[view superview]];
   [popoverController ¬
         presentPopoverFromRect:popoverRect ¬
         inView:self.view
   permittedArrowDirections:UIPopoverArrowDirectionAny
         animated:YES];
}
```

La classe si conclude con l'implementazione del delegato di MultipleTimer, che prevede un solo metodo: quello che notifica il termine di un timer (e implicitamente il fatto che questo debba iniziare a lampeggiare). Il codice risponde avviando il lampeggiamento tramite il metodo startRinging:; il metodo updateTimers: viene invocato per forzare l'aggior-

namento della vista, in modo che l'effetto lampeggiamento venga percepito subito.

```
#pragma mark - MultipleTimer delegate
- (void)timerStartRinging:(int)index
{
    [self startRinging: index];
    [self updateTimers: nil];
}
@end
```

Il pannello di selezione del tempo

Siamo giunti al termine di questa lunga classe, che insieme a MultipleTimer contiene quasi tutta la logica dell'applicazione. Mancano solo due componenti: il delegato applicativo e la vista per la selezione del tempo di countdown. Partiamo da quest'ultima, dicendo subito che la classe che la implementa è TimerViewController. L'interfaccia è la seguente:

```
#import <UIKit/UIKit.h>
@class Timer_CucinaViewController;
@interface TimerViewController : UIViewController {
   IBOutlet UIDatePicker *timerDatePicker;
   Timer_CucinaViewController *mainController;
}
@property(nonatomic, assign) ¬
Timer_CucinaViewController *mainController;
- (IBAction)startTimer:(id)sender;
@end
```

È fortunatamente molto più semplice della precedente. Include i seguenti elementi:

- il campo di tipo UIDatePicker sarà collegato al relativo oggetto nel file Xib in modo da poter ottenere l'intervallo selezionato dall'utente;
- il metodo startTimer: è invocato alla pressione del pulsante d'avvio;
- il campo e la proprietà mainController consentono di mantenere un riferimento al controller della vista principale, indispensabile per comunicare con quest'ultima, ad esempio per avviare il countdown.

L'implementazione è altrettanto semplice: la proprietà è sintetizzata, mentre l'implementazione di startTimer: non fa altro che ottenere la durata di countdown selezionata dall'utente sull'oggetto UIDatePicker e passarla al metodo startTimerWithInterval: della classe Timer_CucinaViewController:

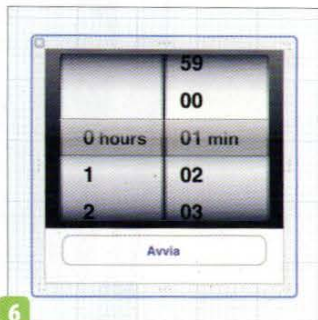
```
#import "TimerViewController.h"
#import "Timer_CucinaViewController.h"
@implementation TimerViewController
@synthesize mainController;
- (IBAction)startTimer:(id)sender
{
   NSTimeInterval countDownDuration = ¬
       [timerDatePicker countDownDuration];
   [mainController startTimerWithInterval: ¬
      countDownDuration];
}
@end
```

La vista è disegnata nel file TimerView.xib. Per crearlo, selezionare **File > New > New File** oppure premere **Comando+N**. Selezionare quindi **View** nella sezione **User Interface** nel gruppo **iOS**. Procedendo con il pulsante **Next** scegliere **iPad** come **Device Family** e impostare il nome TimerView. Trascinare quindi sulla vista appena creata un DatePicker e un pulsante, posizionandoli e dimensionandoli come si vede in **figura 6**. Collegare quindi l'outlet timerDatePicker di File's Owner al Date Picker e l'azione Touch Up Inside del pulsante al metodo startTimer.

Il delegato applicativo

La classe Timer_CucinaAppDelegate è generata automaticamente da Xcode quando si crea il progetto. A noi non rimane altro che completarla. Il codice dell'interfaccia è il seguente (come si nota sono presenti due campi e relative proprietà che puntano alla finestra e al controller della vista principale):

```
#import <UIKit/UIKit.h>
@class Timer_CucinaViewController;
@interface Timer_CucinaAppDelegate : ¬
   NSObject <UIApplicationDelegate> {
   UIWindow *window;
   Timer_CucinaViewController *viewController;
}
@property (nonatomic, retain) IBOutlet UIWindow *window;
@property (nonatomic, retain) ¬
IBOutlet Timer_CucinaViewController *viewController;
@end
```

Nel file d'implementazione possiamo trovare delle peculiarità nel codice che gestisce il ciclo di vita, in quanto i metodi relativi sono utilizzati per coordinare le attività con MultipleTimer al fine di gestire correttamente le notifiche locali. Nella fattispecie notiamo che quando l'applicazione termina di essere attiva riceve un messaggio applicationWillResignActive, in questo caso le notifiche locali vengono attivate ed eventuali timer in stato CT_Ringing vengono spenti. Il risultato è che, se ci sono timer in fase

6

di countdown e si esce dall'applicazione, alla scadenza riceveremo comunque una notifica del termine dell'intervallo di tempo richiesto. Inoltre, se si chiude l'applicazione mentre uno o più timer stanno suonando, questi vengono spenti.

Quando l'applicazione ridiviene attiva, riceve un messaggio applicationDidBecomeActive e le notifiche vengono disabilitate (non si desidera certo che uno stesso timer "termini" due volte, presentando una finestra pop-up e tramite il lampeggiamento dell'etichetta del pulsante). Inoltre, viene inviato un messaggio viewWillAppear al controller della vista principale per fare in modo che questa possa aggiornare in modo opportuno il proprio contenuto. Quando il sistema operativo ritiene di dover rimuovere l'applicazione dalla memoria, invia un messaggio applicationWillTerminate, che disabilita le notifiche locali. Questo evento potrebbe avvenire per due motivi: perché l'utente termina esplicitamente l'applicazione o perché si stanno utilizzando altre applicazioni e la memoria è esaurita. In entrambi i casi si ritiene adeguato ritenere che il comportamento corretto sia quello di interrompere eventuali timer in fase di countdown.

```
#import "Timer_CucinaAppDelegate.h"
#import "Timer_CucinaViewController.h"
#import "MultipleTimer.h"
@implementation Timer_CucinaAppDelegate
@synthesize window;
@synthesize viewController;
#pragma mark -
#pragma mark Application lifecycle
- (BOOL)application:(UIApplication *)application ¬
   didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *) ¬
   launchOptions {
    [self.window addSubview:viewController.view];
    [self.window makeKeyAndVisible];
   return YES;
}
- (void)applicationWillResignActive:(UIApplication *) ¬
   application {
    MultipleTimer *multipleTimer = ¬
      viewController. multipleTimer;
    [multipleTimer enableLocalNotifications];
    [viewController stopRingings];
}
- (void)applicationDidBecomeActive:(UIApplication *)¬
    application
{
    MultipleTimer *multipleTimer = ¬
      viewController. multipleTimer;
    [multipleTimer disableLocalNotifications];
    [viewController viewWillAppear: NO];
}
- (void)applicationWillTerminate:(UIApplication *)¬
  application
{
    MultipleTimer *multipleTimer = ¬
      viewController. multipleTimer;
    [multipleTimer disableLocalNotifications];
}
- (void)application:(UIApplication *)application ¬
  didReceiveLocalNotification:(UILocalNotification *)¬
  notification
{
    [viewController stopRingtone];
}
#pragma mark -
#pragma mark Memory management
- (void)dealloc {
    [viewController release];
    [window release];
    [super dealloc];
}
@end
```

Lavori in corso

La realizzazione di un'applicazione per iPad che può apparire semplice, può richiedere comunque una certa quantità di struttura e di codice, perché iOS è un ambiente complesso, con molti aspetti che bisogna valutare se si desidera creare un'applicazione che non sia solo un prototipo. Nell'applicazione di questo tutorial ci sono molti dettagli che andrebbero sistemati. Ad esempio, come nel mondo reale si spostano le pentole da un fuoco all'altro sarebbe utile poter spostare anche un timer, magari trascinando l'etichetta con il dito. Senza considerare che, se impostiamo un tempo troppo lungo, l'etichetta del timer non riesce a presentare tutta l'informazione, dato che il formato utilizzato è mm:ss (che va bene fino a 99 minuti).

Il lettore potrà eventualmente potenziare, irrobustire e migliorare l'App, come forma di esercizio man mano che prosegue nello studio di questo affascinante ambiente di sviluppo.

Con la versione 2011 di Office per Mac, Microsoft ha introdotto varie innovazioni in Excel che permettono di facilitare la comprensione, anche in un'occhiata, di complesse tabelle e serie di valori. Vediamo come usare in pratica i grafici sparkline e la formattazione condizionale in Excel 2011

grafici sparkline e formattazione condizionale in Excel 2011

—*Michele Discardi*

Con i grafici sparkline diventa semplicissimo e immediato, anche per chi non lo fa di mestiere, poter leggere un trend in una serie di valori che potrebbero risultare altrimenti indecifrabili.

I cosidetti "sparkline" hanno debuttato con Office 2010 per Windows e ora, grazie al lavoro di sviluppo del team dedicato, sarà possibile condividere un progetto tra piattaforme differenti senza problemi di compatibilità. Prima di tale aggiornamento, chi voleva far comprendere l'andamento delle proprie tabelle, doveva farlo con programmi di terze parti o con diagrammi veri e propri; i grafici sparkline, infatti, non sono oggetti, ma bensì piccoli grafici sullo sfondo di una cella. Poiché uno sparkline è un grafico incorporato in una cella, sarà inoltre possibile immettere del testo in fronte a esso o uno sfondo a scelta.

È stata inoltre aggiunta la funzione chiamata Formattazione condizionale, che ci permetterà di arricchire visivamente le caselle, con colori o simboli, in base a una regola prestabilita. Grazie a queste due piccole - ma enormi - innovazioni, Excel ora si presta ancor di più a mettere a proprio agio i principianti e soprattutto i loro clienti, o, comunque, i fruitori dei loro dati, troppo spesso storditi di fronte a pagine e pagine di numeri in formato tabellare.

I grafici sparkline nella pratica

Per utilizzare questa preziosa funzione, selezionare una cella vuota - o un gruppo di celle vuote - in cui inserire uno o più grafici sparkline, dopodiché, nel gruppo **Inserisci grafici sparkline** nel tab **Grafici**, fare clic su sul tipo di grafico sparkline che si desidera creare, ovvero **A Linee**, **Istogramma** o **Po-**

4

	A	B	C	D
1	Vendite	Obiettivo	Risultato	
2	22.477	19000	3.477	
3	16.322	18000	(1.678)	
4	15.536	16000	(464)	
5	20.367	19000	1.367	
6	17.033	18000	(967)	
7	21.456	19000	2.456	
8	24.989	20000	4.989	
9	17.003	18000	(997)	
10	17.099	18000	(901)	
11	25.835	20000	5.835	
12	16.356	18000	(1.644)	
13	14.699	19000	(4.301)	

5

6

sitivi/Negativi (**figura 1**).

Nella finestra di dialogo **Inserisci grafici sparkline**, digitare l'intervallo di celle che contiene i dati su cui si desidera basare i grafici sparkline oppure, in alternativa, fare clic e trascinare per selezionare l'intervallo di celle e premere invio sulla tastiera (**figura 2**). Dopo aver creato il grafico, viene visualizzato il tab **Grafici sparkline**, che include una serie di icone per la personalizzazione di fino. Sarà possibile, in questa scheda, modificare il range dei dati e cambiare tipologia di diagramma, inserire alcuni indicatori come massimo e minimo e decidere ogni colore del grafico o dei punti raffigurati (**figura 3**).

In caso di errato posizionamento dello sparkline, sarà possibile cancellarlo rapidamente selezionando la linea o il gruppo di grafici sparkline che si desidera eliminare e poi facendo clic sull'icona **Cancella** (**figura 4**); in caso di errore di cancellazione si può tornare indietro con il classico **Comando+Z**, Annulla Ultimo Comando.

Formattazione condizionale e personalizzazione

Un altro passo avanti per la rappresentazione dei dati è la "nuova" – tra virgolette perché nella versione Pc questa opzione è presente da alcuni anni – **Formattazione condizionale**: una serie di comandi che permettono di alterare la visualizzazione di una serie di celle in modo contestuale al contenuto delle caselle.

In pratica, come si può vedere in **figura 5**, selezionando un range di dati, Excel può analizzarli ed evidenziarne i valori con simboli, colori o barre a nostra scelta.

Anche in questo caso le possibilità di far risaltare gli elementi sono molteplici: oltre ai classici colori e simboli, sarà possibile mettere sullo sfondo della casella una barra crescente a seconda del valore oppure evidenziare solamente un certo numero di valori più alti o più bassi rispetto a un determinato parametro. Per attivare la Formattazione condizionale, selezionare una serie di valori già immessi e fare clic sul pulsante dedicato presente sul Ribbon (la barra multifunzione) oppure scegliere la voce di menu **Formato > Formattazione condizionale**. Seguendo il primo metodo, e quindi facendo clic sull'icona nell'interfaccia, si aprirà direttamente un menu con alcuni set già impostati, comodi per velocizzare il lavoro, mentre nel menu **Formato** dovremo impostare da zero la nostra personalizzazione.

Attraverso il pannello di personalizzazione, fare clic sul pulsante **+** in basso a sinistra e, come prima opzione, scegliere quello preferito tra gli stili disponibili (**figura 6**).

Una volta scelto lo stile, la finestra si adatterà a esso mostrando una serie di parametri facilmente personalizzabili (**figura 7**) e, una volta decise le impostazioni finali, basterà premere su **OK** ed ecco che ci troveremo di fronte una serie di celle di facile lettura e interpretazione (**figura 8**).

7

	A	B	C	D
1	Vendite	Obiettivo	Risultato	
2	22.477	19000	3.477	
3	16.322	18000	(1.678)	
4	15.536	16000	(464)	
5	20.367	19000	1.367	
6	17.033	18000	(967)	
7	21.456	19000	2.456	
8	24.989	20000	4.989	
9	17.003	18000	(997)	
10	17.099	18000	(901)	
11	25.835	20000	5.835	
12	16.356	18000	(1.644)	
13	14.699	19000	(4.301)	

8

Oltre quaranta piccoli software per trasformare un iPhone o un iPad nel compagno perfetto di viaggio, perché i dispositivi iOS possono fare da guida turistica, intrattenitore multimediale, pianificatore di spostamenti, navigatore e molto altro ancora. Volendo, senza spendere nulla

sì, viaggiare: le App per l'estate

—Antonio Dini

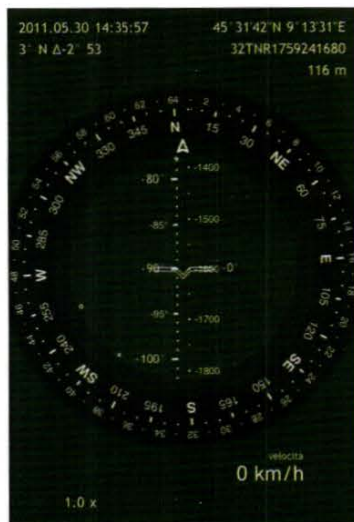
Quando si va in vacanza, si sa, la ricompensa è il viaggio, non la destinazione. E spesso, infatti, i due coincidono: le vacanze migliori sono quelle in cui si è fatto un bel viaggio. Bene: se quest'estate decidete di partire leggeri, solo con il vostro iPhone, iPod touch o con il vostro iPad siate pronti, perché qui troverete una collezione di App che hanno come unico scopo quello di farvi fare un bel viaggio, il più comodo e divertente possibile. Magari non sono le più moderne, o le uniche, ma di sicuro fanno il loro dovere e rispondono a una logica: tirare fuori il massimo dai vostri apparecchi con la Mela morsicata senza svenarvi quando siete in mobilità.

Ma adesso, un po' di buon senso: prima di partire è importante fare un buon backup degli apparecchi e considerare l'ipotesi di proteggere iPhone o iPad con un codice PIN e quella che chiamo "modalità autodistruzione". Autodistruzione nel senso che l'apparecchio si formatta se qualcuno cerca di sbloccarlo sbagliando (per dieci volte) il PIN. Il comando si attiva da **Impostazioni > Generali > Blocco con codice**.

Se per caso doveste dimenticare il codice, potrete sempre sbloccare l'iPhone o l'iPad una volta a casa tramite iTunes e comunque, nel caso di un iPhone, potrete sempre ricevere le telefonate o fare quelle di emergenza. Come misura aggiuntiva, potete anche pensare di implementare la funzione **Trova il mio iPhone** o **Trova il mio iPad**, che è un buon aiuto nel caso qualche malintenzionato si appropri del vostro prezioso apparecchio.

Non dimentichiamoci, però, che le vacanze sono un'ottima occasione per fare pulizia. Eliminare, cioè, le App che non servono (se non le avete usate nell'ultimo anno, probabilmente non le userete mai più), risistemare la vostra musica, organizzare le foto e i film che volete portarvi dietro in album. Tenete presente che l'iPad può importare le foto

AeroWeather Lite permette di consultare le informazioni meteo pubblicate dai principali aeroporti del mondo

Una schermata di dettaglio di At a Glance City Guide, nell'edizione gratuita per Milano

Commander Compass Lite è una bussola di impostazione militare, più completa di quella integrata nell'iPhone

Hipmunk Flight Search è un motore di ricerca per esaminare le varie offerte delle linee aeree

Kayak, con una impostazione simile a Hipmunk, estende la ricerca a hotel e autonoleggi

dalla fotocamera digitale (o dall'iPhone) utilizzando il Camera Connection Kit, ma non è in grado di creare nuovi album in mobilità. Se volete fare lavori di fino con le foto mentre siete in viaggio, meglio procurarvi qualche App evoluta, come **Filterstorm**. Da quella, se avete installato anche l'App originale di **Twitter** (gratuita) o **MyPad** (per Facebook) potete poi condividere le foto sul vostro social network preferito. Altre app – come **Blogsy** (per iPad) – consentono di aggiornare tutti i blog basati su WordPress e Blogger, caricare foto su Picasa e Flickr, e video su YouTube.

Le App "di sfondo"

Finite le pulizie di Pasqua (in ritardo), focalizziamoci su quel che serve veramente a tutti per andare in vacanza. Perché poi i consigli sulle App sono sempre difficili da dare, considerando che alcuni software specifici potrebbero tornare utili solo in alcuni particolari contesti: non tutto va bene per tutti. Insomma, non esiste una ricetta unica.

Però è sicuro che qualche documento dovrete portarvelo via. La prenotazione degli aerei e dell'hotel, le pagine web e i PDF dei luoghi dove volete andare, magari una scansione – o, in mancanza di scanner, una foto digitale scattata anche con il telefonino – dei documenti e delle carte di credito, in maniera tale da facilitare le procedure di blocco/rinnovo nello sfortunato caso dello smarrimento. Insomma, serve un centro per i documenti. Cosa meglio di **GoodReader**? Ne esistono due versioni: per iPhone (e iPod touch, da qui in avanti sottinteso) e iPad, entrambe a pagamento. GoodReader è sicuramente il migliore, anche se l'interfaccia richiede un po' di studio perché comprime tantissime funzioni dietro menu a scomparsa non sempre intuitivi. Se avete sia l'iPhone che l'iPad, entrambe le versioni sono necessarie e il costo è quello di una colazione al bar per due. Abbiamo bisogno di gestire un numero maggiore di documenti? Ci piace pensare che anche all'estero possiamo avere al cento per centro il controllo del nostro lavoro? Serve qualcosa di più? No: GoodReader permette anche di accedere a e-mail, server e servizi online (iDisk, Dropbox, server FTP e SFTP) per caricare/scaricare documenti, immagini, video e via dicendo.

Invece, se vogliamo scrivere molto, più che la soluzione Apple composta da Kenoyte, Numbers e Pages, ottima ma costosa, possiamo concentrarci su due software in particolare. Uno è **PlainText** (iPad e iPhone) e l'altro **iA Writer** (solo iPad). Entrambi sono programmi di videoscrittura, tutti e due si interfacciano con Dropbox e una miriade di altri servizi, ognuno dei due ha un approccio particolare ma ben strutturato alla "penna". Per fare i calcoli o le presentazioni Numbers e Keynote su iPad sono perfetti, intendiamoci. Ma se siete in vacanza, forse il foglio Excel potete anche lasciarlo a casa. Meglio eventualmente un software per tenere traccia delle spese fatte giorno per giorno, come **MoneyBook** per iPhone o **BudgetBook** per iPad. Lo scopo è segnare via via le spese per portarci avanti sulla rendicontazione di fine viaggio e monitorare il nostro budget vacanziero.

Altra tecnica: per tenere traccia delle spese senza doversi portare dietro scontrini e ricevute, o senza trascriverli sull'iPhone, serve qualcosa come **DocScanner**: permette di acquisire le immagini dei documenti in viaggio: molto comodo!

Locly segnala, in maniera piuttosto sintetica, i punti di interesse che ci circondano in un dato momento

Per chi si muove con i mezzi pubblici in una città sconosciuta, MetrO è di notevole aiuto

PowerPlug descrive i dettagli (spine, prese, tensione...) della rete elettrica del Paese dove intendiamo recarci

Durante le ferie ci piace leggere e rilassarci? Se abbiamo familiarità con l'inglese, perché non entrare dentro il mondo libresco di **Kindle**? Kindle è, oltre a un apparecchio con schermo a inchiostro elettronico prodotto da Amazon per leggere gli e-book, anche un software per iPhone, iPad (e Blackberry, Android, Pc, Mac). Se non ci piace, iBooks di Apple fa la sua parte con i formati EPUB, così come il gratuito e indipendente **Stanza**. Kindle richiede un suo formato proprietario e, a differenza di iBook, non permette di acquistare libri senza passare da un Mac o un Pc.

Accanto a libri e musica – qui la funzione iPod di iPhone e iPad è perfetta – c'è la possibilità di vedere film e telefilm. Se vi siete fatti una copia di sicurezza di qualche DVD, potete caricarlo sulla funzione iPod, ma va convertito appositamente in formato Mpeg-4. Se poi il film o il telefilm è già in formato DIVX, AVI, MKV (nessuno di questi compatibile con iPod) potete usare l'App-player più diffusa: **CineXPlayer**.

Se invece amate la radio via Internet – e avete accesso a connessioni buone, perché occorre parecchia banda e nessun limite di download – spendendo poco, potete letteralmente mettervi il mondo in tasca: **TuneIn Radio** è l'App migliore e anche in un campeggio con il Wi-Fi è capace di allietarvi le giornate. Per gli utenti iPad, ricordarsi di caricare anche una App che faccia da calcolatrice (di cui l'iPad è vergognosamente privo), come **PCalc Lite**.

Un aiuto in viaggio

A seconda di dove andate, ci sono decine, se non centinaia di App con guide, suggerimenti, indicazioni sui ristoranti, le cose da fare, i monumenti da visitare. Piccole guide turistiche sempre in tasca. Qui non vale una regola sola: le App sono troppe e la scelta dipende da che tipo di viaggio state per fare. Insomma, non posso regalarvi il pesce, ma posso insegnarvi a pescarlo. Ecco le poche indicazioni essenziali per scegliere le guide giuste.

Innanzitutto è utile, se usate spesso Wikipedia, avere una modalità di consultazione rapida: **Wikipanion** è la App migliore, ma attenzione perché non funziona offline. Poi, può servire una App con cui guardare le mappe in modalità offline. Tra le mappe utili ci sono quelle contenute nelle guide turistiche: sono ottime quelle di Lonely Planet (***Città* Travel Guide - Lonely Planet**), di Wallpaper (***Città*: Wallpaper* City Guide**) e di BeLoop (***Città* "At a glance" City Guide**) – in tutti i casi *Città* è il nome della città descritta nella guida.

Si può comprare una App che permetta di scaricare le mappe di una singola città. Buona la serie a pagamento di City App, le cui App si riconoscono perché ciascuna si chiama ***X* Map**, dove *X* è il nome della città che ci interessa. Una alternativa è **Topo Maps**: gratuita, permette di scaricare, volta per volta, un pezzetto di cartografia; è da preparare quindi prima della partenza. Molte città hanno infine guide dedicate realizzate magari dall'amministrazione locale: guardate i commenti, perché quelle a pagamento non sono sempre buone.

Ti faccio l'itinerario

Se vi spostate in macchina, può servire un navigatore. Il costo è elevato, ma si ammortizza nell'uso per i viaggi di lavoro e in città. Da anni sono un affezionato utente **TomTom**: su iPhone ci sono varie edizioni, per l'Italia, l'Europa occidentale, gli USA e il Canada, la Grecia. TomTom costa parecchio (40-80 euro circa a seconda delle edizioni, e serve la basetta da auto con il secondo GPS) ma fa quello che deve fare e lo fa bene.

L'App ProntoTreno è fatta per chi usa spesso i servizi di Trenitalia: offre orari, percorsi e la possibilità di acquistare i biglietti

È utile avere anche uno strumento per verificare l'andamento dei mezzi di trasporto. In Italia è irrinunciabile l'applicazione di Trenitalia, **ProntoTreno**, che permette di cercare e monitorare tutti i convogli nazionali e comprare i relativi biglietti. All'estero ci sono App varie, anche a pagamento. È però fondamentale, per metropolitane e autobus, avere **MetrO** (solo per iPhone, su iPad è un po' scomoda). Prima di partire, installate tutte le città che vi servono (sono gratuite), e potrete avere coincidenze e itinerari sempre sott'occhio. Peccato non siano disponibili i diagrammi con le destinazioni. Attenzione ai costi nascosti: spesso l'App è gratis ma poi le mappe delle singole città vanno acquistate In-app.

Se viaggiate parecchio in aereo, chi scrive usa da anni **FlightUpdate**, insuperabile per monitorare i propri voli. Se invece dovete trovarli e comprarli, due applicazioni fanno al caso vostro: **Hipmunk Flight Search** (la migliore) e l'ottima **Kayak**. Poi c'è la complessa ma potente **OnTheFly** di ItaSoftware, acquisita un anno fa da Google. Tutta roba nata per iPhone, ovviamente.

Come avrete capito, a fare la differenza è la disponibilità di connessione: in Italia è poca, ma la triste verità è che anche all'estero non è che ce ne sia molta di più. Anche negli USA. Quindi, attrezzatevi con un software che mappi gli access point gratuiti o a pagamento. **WiFi Finder** è perfetto.

Oltre l'essenziale

Adesso veniamo a una parte più "complessa". Abbiamo deciso che vogliamo partire, abbiamo preso le App essenziali: cos'altro ci manca?

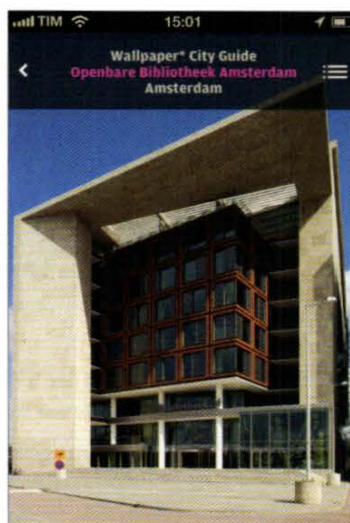
Per cominciare, **PowerPlug**. Gratuita, contiene la descrizione delle prese e delle spine elettriche di tutto il mondo. Fondamentale, mi ha salvato da imbarazzanti problemi più di una volta.

Se si viaggia in maniera un po' avventurosa, possono aiutare alcune applicazioni "survival" ben fatte. Per il meteo rimane insuperato il software aeronautico **AeroWeather** (in versione Lite o Pro): ricava informazioni meteo dalle stazioni meteo degli aeroporti di tutto il mondo, grandi e piccoli. Serve una connessione Internet, ma vi offre un quadro molto realistico di come evolverà il tempo meteorologico.

Ancora, una buona bussola con altimetro e tachimetro è sempre utile, soprattutto se avete apparecchi con 3G, perché quelli solo Wi-Fi sono privi di GPS e usano invece il Wi-Fi per capire dove si trovano. Ci sono varie soluzioni: **Speedometer**, **AltiSpeed** (denominato **Altimetro e Tachimetro** sull'App Store italiano), **Commander Compass** (quest'ultimo per iPhone e iPad, in versione gratuita e a pagamento). Personalmente vi consiglio AltiSpeed: divertente vedere la velocità del TGV francese, dell'ICE tedesco o dello Shinkansen

Per passare il tempo durante i viaggi, TuneIn Radio ci collega via Internet a radio locali e internazionali

Le Wallpaper* City Guide di Phaidon sono molto orientate all'architettura: qui l'edizione dedicata ad Amsterdam

Wikipedia può essere una buona fonte di informazioni, in ogni momento: Wikipanion semplifica la sua consultazione

giapponese mentre sfrecciano a quasi 400 chilometri all'ora.

Chiudo con due app che cercano di risolvere un vecchio problema: lo scambio dei dati quando ci si incontra. La prima, mitica, è **Bump**, social network che permette di "passarsi" il biglietto da visita facendo cozzare due iPhone uno contro l'altro. Non chiedetemi come funziona, sembra magia. L'altra è **Business Card Reader**, la migliore nel suo genere: scattate la foto a un biglietto da visita, l'App fa la scansione, il riconoscimento dei caratteri e lo mette in memoria nella rubrica dell'iPhone. Attenzione perché sbaglia spesso: l'idea è buona, la risoluzione della fotocamera dell'iPhone un po' meno.

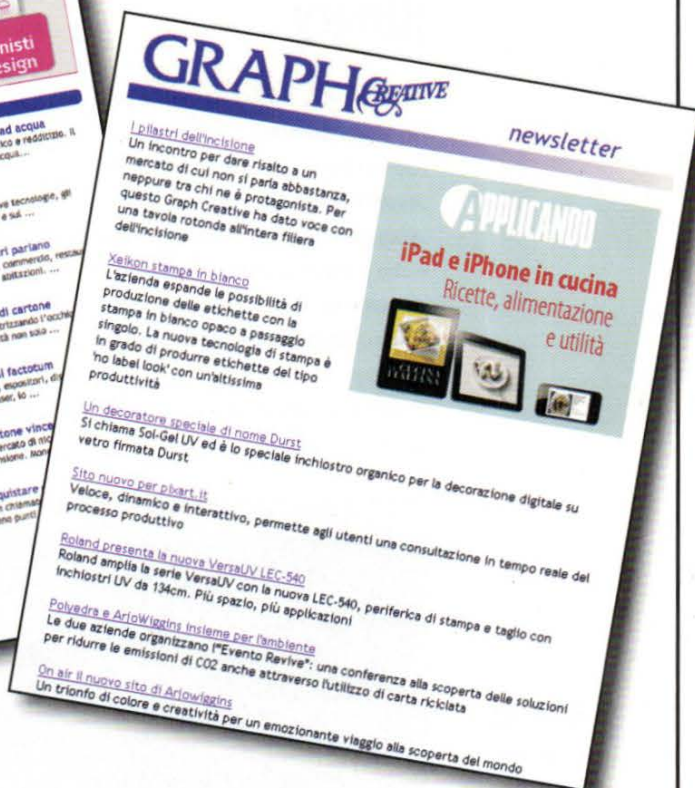
Ci sono letteralmente centinaia di altre applicazioni che si potrebbero comprare o scaricare per andare in vacanza. Molte sono semplicemente inutili, altre sono in realtà generaliste e altre ancora sono davvero fondamentali. Purtroppo non c'è spazio per segnalarle tutte. Sul mio iPhone ci sono sempre un dizionario italiano-inglese (**ilRagazzini**) e una App per gestire le liste di cose da fare: io uso **Do it (Tomorrow) HD** e **Things**, che segue il metodo GTD di David Allen, ma si può usare anche Note, l'App preinstallata su iPhone. Dal momento che sono anche daltonico, porto sempre con me l'indispensabile **DanKam**, la prima App che cerca di far riconoscere i colori a chi i colori non li vede bene. Non è perfetta ma funziona, così come funzionano anche all'estero le App che usate in Italia per trovare i ristoranti, i cinema, i locali dove bere una birra o ascoltare un po' di musica: io uso **Locly**, ma se ne possono usare molte altre, inclusa la funzione "ricerche locali" di Google. L'ultima cosa che serve è un blocco per gli appunti. **Moleskine** ha fatto una App gratuita, un po' confusa ma nel complesso originale e non male. Personalmente, preferisco prendere appunti sulla carta: funziona sempre e i ricordi si possono archiviare bene. L'importante, alla fine, non sono le App. L'importante è il viaggio.

le App citate

nome	funzione	versioni	prezzo (euro)
AeroWeather Lite	previsioni metereologiche	Universale	gratis
AltiSpeed	altimetro e tachimetro	iPhone	0,79
At a Glance City Guide	guide turistiche per singole città	iPhone	da 0 a 3,99
Blogsy	client per piattaforme di blogging e social network	iPad	2,39
BudgetBook	gestione budget personale	iPad	2,39
Bump	condivisione informazioni tra iPhone	iPhone	gratis
Business Card Reader	scansione biglietti da visita	iPhone	4,99
CineXPlayer	riproduttore multimediale	iPhone e iPad	1,59 o 2,39
City App Map	mappe di singole città e nazioni	Universale	2,39
Commander Compass Lite	bussola, tracker GPS	Universale	gratis
DanKam	correzione colore per daltonici	iPhone	2,39
Do it (Tomorrow) HD	gestione elenchi di cose da fare	Universale	1,59
DocScanner	scansione documenti	iPhone	2,99
Filterstorm	ritocco fotografico	Universale	2,99
Flight Update	monitoraggio voli	Universale	3,99
GoodReader	gestione e visualizzazione documenti	iPhone e iPad	3,99
Hipmunk Flight Search	controllo orari e prenotazioni voli aerei	iPhone	gratis
iA Writer	editor di testi	iPad	3,99
ilRagazzini	dizionario italiano-inglese e inglese-italiano	Universale	29,99
Kayak	controllo orari e tariffe per voli aerei, hotel e autonoleggi	iPhone e iPad	gratis
Kindle	lettura e-book	Universale	gratis
Locly	segnalazione luoghi di interesse nelle vicinanze	iPhone	gratis
Lonely Planet Travel Guide	guide turistiche per singole città	iPhone	4,99
MetrO	consultazione rete dei trasporti pubblici di diverse città	iPhone	gratis
Moleskine	blocco per appunti	Universale	gratis
MoneyBook	gestione budget personale	iPhone	2,39
MyPad	client per Facebook	iPad	gratis
OnTheFly	controllo orari e tariffe per voli aerei	iPhone	gratis
Pcalc Lite	calcolatrice	Universale	gratis
PlainText	editor di testi	Universale	gratis
PowerPlug	descrizione di spine e prese elettriche di varie nazioni	iPhone	gratis
ProntoTreno	pianificazione viaggi sulla rete di Trenitalia	iPhone	gratis
Speedometer	bussola e tachimetro	iPhone	gratis
Stanza	lettura e-book	Universale	gratis
Things	gestione elenchi di cose da fare	iPhone e iPad	7,99 o 15,99
TomTom	navigatore GPS	iPhone	da 39,99
Topo Maps	gestione e visualizzazione di mappe scaricabili	iPhone	5,99
TuneIn Radio	ascolto radio via Internet	Universale	gratis
Twitter	client per twitter	Universale	gratis
Wallpaper* City Guide	guide turistiche per singole città	iPhone	2,39
Wi-Fi Finder	segnalazione hotspot Wi-Fi pubblici	Universale	gratis
Wikipanion	client per Wikipedia	iPhone e iPad	gratis

Nota: i prezzi indicati sono quelli rilevati sull'App Store al momento della chiusura dell'articolo. Laddove un'App era disponibile in una versione a pagamento e una gratuita (tipicamente supportata da messaggi pubblicitari e/o con funzioni ridotte), abbiamo segnalato quest'ultima.

GRAPHCREATIVE.IT

È on-line il sito per tutti i professionisti della comunicazione visiva

Visita il sito e iscriviti alla newsletter gratuita di Graph Creative. Riceverai notizie in tempo reale sulle tecnologie, i prodotti e gli eventi del settore

Per iscriversi collegarsi a: www.graphcreative.it

GRUPPO 24 ORE

tecnopillole

Effetti speciali, AJAX o anche solo una maggior produttività. Facciamo conoscenza con una libreria JavaScript utilizzata anche da tanti big del web: jQuery semplifica le operazioni di traversamento di un documento HTML, di gestione degli eventi, di animazione e di interattività AJAX

—Massimiliano Bigatti

jQuery

Scrivi meno, fai di più– Write Less, Do More. Questo è il motto di jQuery (**http://jquery.com/**), libreria JavaScript definita dai suoi sviluppatori come "veloce e concisa e che semplifica il traversamento di documenti HTML, la gestione degli eventi, l'animazione e le interazioni AJAX".
Si può integrare jQuery puntando direttamente al file online (è ospitato dai server di Google e Microsoft, nei cosiddetti CDN - Content Delivery Network), oppure scaricando una copia dal sito del progetto.
jQuery è disponibile in due versioni: quella per la produzione e quella per lo sviluppo. La prima è compressa e pesa solo 29 KB, mentre la seconda è in chiaro, facilmente consultabile dallo sviluppatore per eventuali debug o approfondimenti, ma richiede 214 KB di spazio.

Sul sito di jQuery (http://jquery.com/) è disponibile il download della libreria JavaScript ed è possibile consultare la documentazione, sfogliare esempi e tutorial, condividere esperienze e dubbi sui forum e così via

Un cambio di mentalità e un livello di astrazione

Adottare jQuery per il proprio progetto web significa accettare un cambio di mentalità: approcciare le componenti dinamiche JavaScript – ma anche le problematiche di gestione del CSS – in un modo diverso da prima. Infatti, jQuery mette a disposizione una serie di funzionalità che si posizionano al di sopra delle primitive offerte dal linguaggio e dal browser.
Il risultato è che la libreria assume il ruolo di strato di astrazione, in grado di nascondere allo sviluppatore i dettagli di funzionamento del browser utilizzato dall'utente. Ne guadagna la semplicità del codice e di conseguenza i tempi di sviluppo si accorciano. Diventa più semplice creare siti web complessi e *cross-browser*, cioè che funzionano (sostanzialmente) allo stesso modo su browser differenti.
La versione attuale di jQuery (al momento di scrivere la 1.6.1) supporta Internet Explorer (a partire dalla versione 6.0), Firefox (a partire dalla versione 2.0), Safari (a partire dalla versione 3.0), Opera (a partire dalla versione 9.0) e Chrome.

La pagina web contenente gli esempi illustrati in questo tutorial, visualizzata all'interno di Safari

animazioni

Oltre alle funzionalità di accesso e modifica e a parte quelle dedicate ad AJAX, jQuery dispone anche di alcune funzionalità per l'animazione - **Le righe di codice che seguono mostrano l'uso dello scorrimento e della dissolvenza:**

```
$("#signature").slideToggle("normal");
$("#signature").fadeOut("slow");
$("#signature").fadeIn("fast");
```

Potete provarle utilizzando il codice presente sul CD.

Il dollaro magico

Tutte le funzionalità di jQuery sono raggiungibili tramite il carattere $; con jQuery sarà necessario imparare nuove funzioni JavaScript (quelle introdotte dalla libreria), ma anche una nuova sintassi, quella che jQuery utilizza per specificare in modo dichiarativo su quali elementi del documento HTML invocare queste funzioni.

Dato che stiamo parlando di una libreria con diverse decine di funzionalità, il primo punto di riferimento rimane la documentazione di progetto. Per utilità, il team che se ne occupa ha raggruppato le funzionalità della libreria in tipologie, le principali delle quali sono le seguenti: core, selettori, attributi, traversamento, manipolazione, CSS, eventi, effetti, AJAX, utilità, funzionalità interne. Ci sono molti modi per consultare la documentazione di jQuery (libri, siti web statici e dinamici, PDF, *cheat sheet*, tutti linkati dalle pagine del sito jquery.com), ma uno dei più semplici è quello di puntare il browser all'indirizzo **http://api.jquery.com/**.

Qualche esempio pratico

Per capire come funziona jQuery, la cosa più semplice è vederlo in azione; per farlo è necessario partire da un documento HTML. Ne abbiamo creato uno che contiene una poesia (scritta non da noi, ma da un notissimo autore italiano); è costituito da un titolo, da alcuni paragrafi e da un riquadro per la firma (**listato 1**). Il documento è strutturato utilizzando elementi <div/>. Alcuni di questi hanno un id, per altri è impostato l'attributo class. Vedremo in seguito come questi attributi siano importanti per poter agganciare facilmente i <div/> nel codice JavaScript tramite jQuery. Come si nota osservando la sezione <head/>, oltre a un foglio di stile CSS (**listato 2**) per rendere più gradevole l'aspetto della pagina è incluso il file sorgente della libreria jQuery, tramite un tag <script/> (in realtà il documento HTML di prova è più complesso, nel CD trovate la versione completa e che dispone di pulsanti per provare le singole istruzioni jQuery descritte in seguito).

Via alle danze

È possibile manipolare il documento HTML da noi creato utilizzando la funzione di jQuery css(), che consente di modificare il valore di una proprietà CSS di un elemento o di una serie di elementi del documento. Vediamo alcuni esempi. Per selezionare tutte le occorrenze di un determinato tag è sufficiente specificarlo tra apici come parametro della funzione dollaro; ad esempio, il codice seguente individua tutti i <div/> del documento e imposta un bordo rosso:

```
$("div").css("border", ¬
"1px solid red");
```

Per selezionare un elemento conoscendone l'id bisogna indicare questo dato facendolo precedere da un cancelletto (#). Il codice che segue individua l'elemento il cui id vale "signature" e imposta un bordo blu:

```
$("#signature").css("border", ¬
"2px dotted blue");
```

Se invece si desiderano selezionare tutti gli elementi che hanno una particolare classe (in modo indipendente dal tipo di tag), si specifica il nome della classe utilizzando come prefisso un punto (.). Il codice che segue individua tutti gli elementi la cui classe vale "paragraph" e imposta un bordo verde:

```
$(".paragraph").css("border", ¬
"1px dashed green");
```

È interessante notare che quando si selezionano i tag HTML è possibile indicare più tipi separandoli da virgole (,). Il codice che segue

dove jQuery non basta

jQuery UI è un'estensione di jQuery per l'interfaccia utente che offre funzionalità relative all'interazione (drag&drop, ordinamento, selezione e ridimensionamento), widget (fisarmonica, selettore di date, finestra di dialogo, barra di progressione, slider, pannelli a schede), effetti e temi– **Si tratta di funzionalità più complesse rispetto a quelle presenti nella libreria di base, che sostanzialmente rimane un insieme di elementi a livello più basso. jQuery UI è il tentativo di crescere oltre questo limite, entrando nel campo delle librerie di widget visuali, i componenti riutilizzabili che è possibile utilizzare per creare interfacce utente complesse di tipo RIA (Rich Internet Applications).**

individua tutti gli elementi di tipo <div> e <h1> e imposta uno sfondo giallo:

```
$("div, h1").css(¬
"background-color", "yellow");
```

jQuery supporta la creazione di espressioni complesse attraverso altri simboli; l'asterisco (*) rappresenta "qualsiasi elemento", mentre il simbolo di maggiore (>) consente di specificare un elemento che gerarchicamente è al di sotto di un altro. Ad esempio, il codice che segue individua tutti gli elementi al di sotto dell'elemento content e imposta uno sfondo magenta:

```
$("#content > *").css(¬
"background-color", "magenta");
```

Sull'insieme di elementi individuati tramite uno dei sistemi sopra descritti (jQuery a ogni modo ne supporta diversi altri) è possibile applicare ulteriori logiche. Ad esempio, è possibile filtrare i soli elementi pari (:even) o quelli dispari (:odd). Ecco due esempi. Il codice che segue individua tutti gli elementi con classe "paragraph" e filtra solo quelli dispari:

```
$(".paragraph:odd").css(¬
"background-color", "#AEC2D9");
```

Questo individua invece gli elementi pari:

```
$(".paragraph:even").css(¬
"background-color", "#F6FFCE");
```

Infine, è interessante notare che la libreria supporta anche alcune funzioni che possono essere invocate direttamente all'interno dell'espressione passata alla funzione dollaro. Ad esempio, il

listato 1

```
<html>
 <head>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheet.css" type="text/css" />
  <script type="text/javascript" src="jquery-1.5.2.js"></script>
  <script type="text/javascript">
   $(document).ready(function() {

   });

   function reset() {
     window.location.reload();
   }

   function findWord() {
     $(".paragraph:contains('mare')").css("border", ¬
                              "5px solid magenta");
   }
  </script>
  <title>jQuery</title>
 </head>

 <body>
  <h1>L'Infinito</h1>
  <div id="content">
     <div class="paragraph">
       Sempre caro mi fu quest'ermo colle, e questa siepe,
       che da tanta parte dell'ultimo orizzonte il guardo esclude.
     </div>
     <div class="paragraph">
       Ma sedendo e mirando, interminati
       spazi di l&agrave; da quella, e sovrumani
       silenzi, e profondissima qu&igrave;ete
       io nel pensier mi fingo, ove per poco
       il cor non si spaura.
     </div>
     <div class="paragraph">
       E come il vento
       odo stormir tra queste piante, io quello
       infinito silenzio a questa voce
       vo comparando: e mi sovvien l'eterno,
       e le morte stagioni, e la presente
       e viva, e il suon di lei.
     </div>
     <div class="paragraph">
       Cos&igrave; tra questa
       immensit&agrave; s'annega il pensier mio:
       e il naufragar m'&eacute; dolce in questo mare.
     </div>
```

codice che segue individua, tra tutti gli elementi con classe paragraph, quello che contiene la stringa "mare" e imposta un bordo magenta:

```
$(".paragraph:contains(¬
'mare')").css("border", ¬
"5px solid magenta");
```

Queste sono solo alcune delle funzionalità del linguaggio di navigazione dell'albero di elementi del documento HTML offerte dalla libreria, ma ne esistono molte altre. Inoltre, qui è stata utilizzata solo la funzione css(), ma non è l'unica: altre funzioni utili sono html(), che consente di accedere al codice HTML presente negli elementi individuati, oppure val(), per acquisire il valore di un campo di un modulo (indipendentemente dal tipo).

listato 2

```
html, body, div {
  font-family: Helvetica, Arial, sans-serif;
  margin: 0;
  padding: 0;
}
body {
  padding: 50px;
  width: 300px;
  background-color: white;
}
div {
  margin: 0 0 20px 0;
  line-height: 180%;

  color: #30B299;
}

h1 {
  color: #745A33;
  border-bottom: 5px solid #745A33;
  margin-bottom: 40px;
}

h2 {
  color: #745A33;
  font-size: 14px;
  //border-top: 5px solid #745A33;
  margin: 0 0 10px 0;
}
#buttons {
  border: 3px solid #745A33;
  padding: 10px;
}
#signature {
  margin-top: 40px;
  font-size: 110%;
  color: #C6CF52;
  text-align: right;
  font-weight: bold;
}
```

```
      <div id="signature">Giacomo Leopardi</div>
    </div>

    <div id="buttons">
      <h2>Comandi</h2>

      <input type="button" onClick='reset();' value="Reimposta"/>
      <input type="button" onClick='$("div").css("border", "1px solid red");' value="Borda tutti div"/>
      <input type="button" onClick='$("#signature").css("border", "2px dotted blue");' value="Borda firma"/>
      <input type="button" onClick='$(".paragraph").css("border", "1px dashed green");' value="Borda paragrafi"/>
      <input type="button" onClick='$("div, h1").css("background-color", "yellow");' value="Evidenzia titolo e paragrafi"/>
      <input type="button" onClick='$("#content > *").css("background-color", "magenta");' value="Evidenzia tutto sotto content"/>
      <input type="button" onClick='$(".paragraph:odd").css("background-color", "#AEC2D9");' value="Evidenzia paragrafi dispari"/>
      <input type="button" onClick='$(".paragraph:even").css("background-color", "#F6FFCE");' value="Evidenzia paragrafi pari"/>
      <input type="button" onClick='findWord();' value="Individua parola mare"/>
      <input type="button" onClick='$("#signature").slideToggle("normal");' value="Slide firma"/>
      <input type="button" onClick='$("#signature").fadeOut("slow");' value="Fade out firma"/>
      <input type="button" onClick='$("#signature").fadeIn("fast");' value="Fade in firma"/>

    </div>

  </body>

</html>
```

In Battlestations: Pacific ci si può librare con aerei giapponesi sopra le corazzate nemiche facendo i kamikaze sui loro ponti, oppure decidere di essere gli americani a bordo delle navi e cercare di portare a casa la pelle; o ancora scegliere di essere una sorta di comandante supremo che muove solamente le pedine delle battaglie. Tutto questo in un unico, epico, gioco

Battlestations: Pacific

—Michele Discardi

La voglia di cambiare le sorti delle battaglie del passato ha sempre ispirato moltissimi titoli e, anche in questo caso, potremo rivivere una serie di battaglie storiche che ci riportano agli eventi accaduti nell'Oceano Pacifico al tempo della Seconda Guerra Mondiale. Il gioco permette di mettersi nei panni degli americani o in quelli dei giapponesi, proponendo quindi due campagne davvero interessanti perché vissute da entrambe le parti in campo.
Nonostante la campagna giapponese sia ovviamente irrealistica dal punto di vista storico, riesce comunque a essere coinvolgente per via di un'avventura tutta da scoprire.
I videogiochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale permettono tipicamente di affrontare il nemico in un'unica veste (quella del soldato, quella del pilota o quella del comandante/stratega). In questo caso, invece, ci viene concesso di affrontare le due differenti campagne interpretando praticamente tutti i ruoli. Questo è sicuramente l'aspetto più interessante del gioco, che sceglie di offrire una vastità di situazioni e di variabili senza precedenti. Infatti, mentre il precedente Battlestations: Midway ci metteva nei panni di un ufficiale della marina americana e l'obiettivo era salire di grado procedendo con le vittorie, Battlestations: Pacific sceglie di farci interpretare una specie di comandante supremo che possiede la capacità di comandare tutti i veicoli e le armi disponibili nel nostro arsenale. Il gioco, fin dal principio, non offre una vera e propria storia lineare, bensì una serie di missioni che possono essere interpretate a piacere; proprio per questo il tutorial offerto dal menu iniziale risulta come un'ulteriore missione, piuttosto che una semplice illustrazione dei comandi. La spiegazione sta nel fatto che il titolo Feral ha bisogno di essere giocato a fondo: più ci eserciteremo con le navi e con gli aerei, più ne capiremo i meccanismi e gli automatismi che decideranno le sorti delle battaglie. A ogni modo, nonostante le prime ore saranno le più sofferte, la soddisfazione di poter comandare così tanti aerei, navi e sottomarini, ci farà dimenticare presto la frustrazione iniziale. Gli sviluppatori, inoltre, per formarci ancora meglio nell'arte del combattimento, hanno deciso di limitare i compiti nelle prime missioni alla gestione di piccoli gruppi di navi o aerei, per andare poi in crescendo e arrivare ben presto alla gestione di battaglioni sempre più grandi. Le

info
Feral
www.feralinteractive.com
€ 39,95

presentazione	eccellente
coinvolgimento	buono
grafica	buona
sonoro	buono
giocabilità	buona
durata	ottima

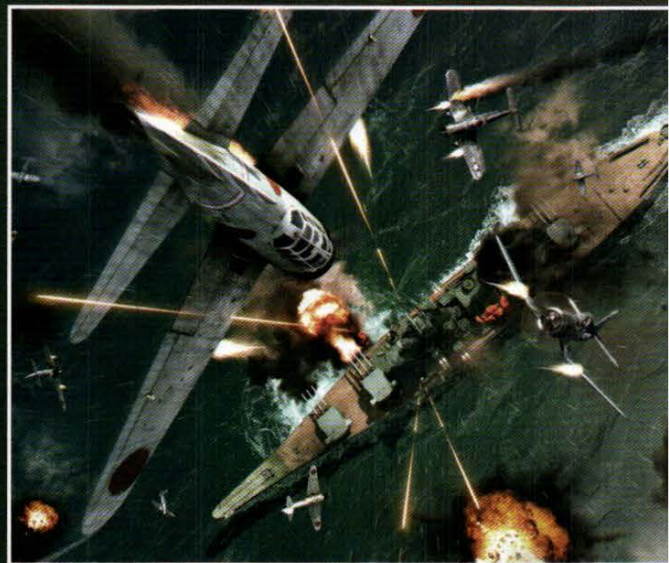
requisiti di sistema
Mac OS X 10.5.8, processore Intel da 1,4 GHz, 2 GB di RAM, scheda video dedicata con 256 MB di VRAM

Intel

PEGI 12

missioni saranno attentamente spiegate in un briefing animato e consisteranno prevalentemente nella distruzione di obbiettivi primari e secondari, questi ultimi non strettamente necessari.

La storia la scriviamo noi

Le modalità di gioco sono tre (Principiante, Normale o Veterano): appaiono ben definite e offrono ampia scelta ai giocatori, dagli inesperti ai più esigenti. Come dicevamo in precedenza, all'inizio riceveremo un breve briefing che ci mostrerà tramite un'animazione come si dovrà svolgere la battaglia e quali saranno gli obiettivi; malgrado questa bellissima introduzione, spesso, durante le missioni, capiterà di ricevere via radio alcuni cambi di programma che renderanno più veritiera l'esperienza di guerra. All'inizio di ogni missione saremo al controllo di uno dei veicoli, ma starà a noi decidere se utilizzare quel preciso mezzo per compiere l'operazione, o se preferiremo passare a una differente tipologia di veicoli (marini o aerei) per ottenere il successo sperato. Il cambio, molto semplice, avviene attraverso due pulsanti sulla tastiera e un menu, da cui è possibile vedere e dare ordini a tutte le unità disponibili. I comandi dei veicoli sono pressoché gli stessi per tutte le tipologie e si distinguono solamente per qualche tasto che attiva alcune funzioni specifiche. L'intelligenza artificiale si dimostra ancora una volta uno dei punti di forza del gioco, grazie a un motore che permette a tutte le nostre truppe di gestirsi autonomamente in base alle specifiche; lo stesso avviene per i nemici, con una difficoltà direttamente proporzionale alla modalità di gioco impostata.

La gestione delle unità è infatti il punto chiave per le vittorie e spesso capita di dover difendere 3 o 4 punti nella mappa: per questo potremo scegliere se attuare ogni attacco di persona o se, con il pulsante Tab, impartire ordini alle truppe cosicché si difendano o attacchino seguendo gli ordini stabiliti. L'intelligenza artificiale si nota soprattutto se si gioca lo stesso livello come Principiante e Nomale/ Veterano. I comandi che impartiamo con noncuranza in modalità facile, lasciando libere le nostre truppe, avranno come risultato, nelle modalità più difficili, uno schianto della maggior parte dei nostri alleati. In pratica significa che, giocando come Principiante, è possibile divertirsi con tranquillità, imparando le strategie e permettendosi persino di sorseggiare un tè, mentre giochiamo come se fosse un passatempo; una volta impostato il livello Veterano, però, scordatevi qualsiasi contatto esterno se volete terminare la missione con poche perdite.
Un altro elemento debole del capitolo precedente era il multiplayer, che in questo titolo è invece vincente. La novità più interessante è la tipologia Cattura l'Isola, in cui dovremo conquistare una serie di specifici avamposti per prendere il possesso finale di una serie di isole. Le altre modalità come Scorta e Vittoria completano il pacchetto, davvero invitante per gli amanti della strategia.

Qualità tecniche

Graficamente il gioco appare inferiore rispetto ad altri titoli di ultima generazione, ma va ricordato che è pensato per offrire una modalità di intrattenimento differente e molto, molto più ampia rispetto ai giochi in prima persona. A ogni modo, i veicoli come aerei e navi sono stati creati con cura e sono molto realistici nei movimenti, riuscendo persino a evidenziare alcune differenze tra velivoli simili. Malgrado questo, gli scenari del Pacifico avrebbero potuto essere più interessanti dal punto di vista ambientale e della luce, spesso troppo grigia e cupa, che fa sembrare le zone di guerra identiche a quelle che avremmo trovato combattendo in mari nordici. Malgrado questo piccolo difetto l'acqua è stata renderizzata davvero bene, con effetti di riflessione assai dettagliati visibili anche con schede video ormai datate. Altro dettaglio grafico ben sviluppato sono i danni sui mezzi: ora le navi andranno a fondo spezzandosi e collassando, e gli aerei subiranno danni man mano che il nostro mitragliatore li colpirà. Il comparto audio, per quanto la traduzione sia perfetta, avrebbe bisogno di ulteriori rifiniture poiché le voci suonano tutte molto simili tra loro e il tono appare spesso freddo e non curato.
Battlestations: Pacific è un gioco di guerra davvero curioso e speciale. Assicurerà il divertimento assoluto a molti giocatori che vogliono avere un ruolo di comando nelle battaglie e non amano particolarmente parteciparvi, ma annoierà probabilmente quelli che affrontano il titolo speranzosi di trovare un gioco veloce e adrenalinico. Il titolo sposta spesso l'attenzione e non permette quasi mai al giocatore di controllare o l'azione o la strategia, mescolando continuamente i due: tutto ciò è sicuramente ottimo, per il semplice fatto che è difficile annoiarsi quando si è costretti a cambiare di continuo visione e bersaglio, ma ottiene anche il risultato di non renderci mai pienamente soddisfatti del nostro attacco, perché sempre altre truppe richiedono la nostra attenzione.
Il gioco, insomma, è un valido titolo strategico, che integra la componente dell'azione in prima persona, capace di divertire e coinvolgere, a quella strategica, sempre ottima per dare maggiore longevità.

Il secondo capitolo dello sparatutto fantascientifico di Gameloft, tra i migliori disponibili su App Store

N.O.V.A. 2 - Near Orbit Vanguard Alliance

—Michele Discardi

info
Gameloft
www.gameloft.it
€ 5,49

requisiti di sistema (versione 1.0)
iPhone, iPod touch, iPad con iOS 3.1.3

età 4+

L'anno scorso N.O.V.A. aveva raggiunto un importante traguardo per la piattaforma di gioco di iOS: aveva dimostrato che avrebbero potuto esserci titoli importanti e di qualità anche su dispositivi touch come iPhone (e poi iPad). Con questo secondo capitolo Gameloft vuol rafforzare il brand e dare una marcia in più, in attesa del terzo che dovrebbe portare un nuovo, fantastico motore grafico.

N.O.V.A. 2 sembra essere la punta di diamante del catalogo Gameloft per iPhone, con colori vivi e carichi e texture dettagliate in ogni frangente del gioco: in ogni ambientazione si percepisce lo sforzo e la passione dei programmatori nell'aggiungere miriadi di dettagli che rendono l'avventura davvero aliena sotto molti punti di vista. Il gameplay, sebbene un po' meccanico, non è, per fortuna, cambiato molto. Avremo uno scopo e per archiviare la pratica dovremo sbarazzarci di qualunque nemico si ponga di fronte a noi, sia esso rappresentato da una truppa terrestre o volante o da un robot gigante. Gli enigmi saranno in questo secondo capitolo ancora meno, a favore di un aumento degli scontri a fuoco.

La storia lascia più di qualche perplessità, ma in uno sparatutto in prima persona non si è mai prestata troppa attenzione agli avvenimenti: il nostro protagonista questa volta è richiamato al servizio per salvare il popolo che l'ha ospitato e che sembra destinato a soccombere nella guerra scoppiata fra il governo centrale e l'alleanza umana-aliena. I nemici per fortuna, in questo secondo capitolo, ci lasceranno meno tempo per pensare alla storia, e saranno ancora più imprevedibili: capaci di nascondersi dietro a ripari mentre spariamo su di loro, non vedranno l'ora di colpirci alle spalle con il loro manto dell'invisibilità e le nuove abilità telecinetiche. Ma anche noi beneficiamo di alcuni potenziamenti da scegliere alla fine di ogni livello, anche se i crediti sono davvero miseri in relazione alla quantità di upgrade disponibili.

Il sonoro, come nel primo capitolo, è ottimo e malgrado i dialoghi siano in lingua inglese i sottotitoli sono realizzati in maniera impeccabile.

Riguardo al multiplayer, si può dire che è sensazionale; si potrà giocare tra 10 mappe e in gruppi di 10 persone per volta. Ogni mappa è molto diversa e adattabile al proprio stile di gioco, da quelle ampie con possibilità di fare i cecchini a quelle piccole, adatte a combattimenti corpo a corpo. Accessibile tramite Wi-Fi o Bluetooth, il multiplayer permette di crescere di livello e sbloccare nuove armi, quasi fosse un completo gioco per desktop. Appare quindi ovvio come N.O.V.A. sia il pupillo di Gameloft, anche se in alcuni frangenti la storia lascia il tempo che trova. Il titolo possiede in ogni caso una miriade di livelli, ben differenziati e ottimamente realizzati. Se avete giocato a N.O.V.A. 1, troverete questo sequel assolutamente degno e migliore sotto ogni dettaglio. Il multiplayer è inoltre un passo avanti rispetto a qualunque altro gioco.

Il titolo prende di diritto posto nella top 10 dei migliori giochi per iPhone del 2011, anche se si parla di un possibile N.O.V.A. 3 già entro fine anno...

SCOPRI LA APP DI APPLICANDO

CON LA NUOVA APPLICAZIONE DISPONIBILE GRATUITAMENTE SU ITUNES, APPLICANDO COMPLETA LA PROPRIA OFFERTA ED È DISPONIBILE SIA SU IPHONE SIA SU IPAD

La versione per iPad valorizza al meglio il design, la creatività l'iconografia e le immagini della rivista e mette a disposizione una soluzione che consente di godere della lettura di Applicando in ogni situazione. L'esperienza di lettura si completa anche su iPad con la disponibilità della libreria completa e di quella personale, con i feed con le ultime notizie, con la possibilità in ogni momento di navigare nell'archivio della rivista per recuperare immediatamente informazioni, idee, immagini e tabelle utili al proprio lavoro o per soddisfare la propria curiosità.

GRUPPO 24 ORE

listino

La novità attesa per il mese di luglio è la versione Lion di Mac OS X, che sarà distribuita solo tramite Mac App Store: un download di 4 GB installabile su tutti i propri Mac a un prezzo di 23,99 euro. Sarà invece gratuito il servizio iCloud, che metterà a disposizione 5 GB di spazio per l'archiviazione dei propri documenti

—a cura della redazione

	MacBook Air	MacBook Pro	MacBook Pro	Mac mini	iMac
modello	11": 1,4 GHz	13": 2,3 GHz	15": 2,2 GHz	2,4 GHz : 320 GB	21,5": 2,5 GHz
prezzo	euro 999,00	euro 1.149,00	euro 2.149,00	euro 699,00	euro 1.149,00
processore	Intel Core 2 Duo da 1,4 GHz	Intel Core i5 dual-core da 2,3 GHz	Intel Core i7 quad-core da 2,2 GHz	Intel Core 2 Duo da 2,4 GHz	Intel Core i5 quad-core da 2,5 GHz
RAM (max)	2 GB (4 GB)	4 GB (8 GB)	4 GB (8 GB)	2 GB (8 GB)	4 GB (8 GB)
grafica	GeForce 320M 256 MB condivisa	Intel HD Graphics 3000	AMD Radeon HD 6750M 1 GB	NVIDIA 320M 256 MB condivisa	AMD Radeon HD 6750 con 512 MB
hard disk	unità di memoria flash da 64 GB	Serial ATA 320 GB	Serial ATA 750 GB	Serial ATA 320 GB	Serial ATA 500 GB
unità ottica	-	SuperDrive 8x DL	SuperDrive 8x DL	SuperDrive 8x DL	SuperDrive 8x DL
recensito su	-	-	-	*Applicando n. 292*	-

	MacBook Air	MacBook Pro	MacBook Pro	Mac mini Server	iMac
modello	11": 1,4 GHz	13": 2,7 GHz	17": 2,2 GHz	2,66 GHz : Dual 500 GB	21,5": 2,7 GHz
prezzo	euro 1.149,00	euro 1.449,00	euro 2.499,00	euro 999,00	euro 1.449,00
processore	Intel Core 2 Duo da 1,4 GHz	Intel Core i7 dual-core da 2,66 GHz	Intel Core i7 quad-core da 2,2GHz	Intel Core 2 Duo da 2,66 GHz	Intel Core i5 quad-core da 2,7 GHz
RAM (max)	2 GB (4 GB)	4 GB (8 GB)	4 GB (8 GB)	4 GB (8 GB)	4 GB (8 GB)
grafica	GeForce 320M 256 MB condivisa	Intel HD Graphics 3000	AMD Radeon HD 6750M 1 GB	NVIDIA 320M 256 MB condivisa	AMD Radeon HD 6770M con 512 MB
hard disk	unità di memoria flash da 128 GB	Serial ATA 500 GB	Serial ATA 750 GB	2 x Serial ATA 500 GB	Serial ATA 1 TB
unità ottica	-	SuperDrive 8x DL	SuperDrive 8x DL	Snow Leopard Server preinstallato	SuperDrive 8x DL
recensito su	-	-	-	-	-

	MacBook Air	MacBook Pro	iMac
modello	13": 1,86 GHz	15": 2,0 GHz	27": 2,7 GHz
prezzo	euro 1.299,00	euro 1.749,00	euro 1.649,00
processore	Intel Core 2 Duo da 1,86 GHz	Intel Core i7 quad-core da 2,4 GHz	Intel Core i5 quad-core da 2,7 GHz
RAM (max)	2 GB (4 GB)	4 GB (8 GB)	4 GB (16 GB)
grafica	GeForce 320M 256 MB condivisa	AMD Radeon HD 6490M 256 MB	AMD Radeon HD 6770M con 512 MB
hard disk	unità di memoria flash da 128 GB	Serial ATA 500 GB	Serial ATA 1 TB
unità ottica	-	SuperDrive 8x DL	SuperDrive 8x DL
recensito su	-	-	-

Per il modello 17" sono disponibili anche le opzioni BTO: processore Core i7 a 2,3 GHz (+ euro 250,00), schermo antiriflesso (+ euro 50,00). Per il modello 15" sono disponibili anche le opzioni BTO: display Hi-Res 1.680 x 1.050 lucido (+ euro 100,00) o antiriflesso (+ euro 150,00).

	MacBook Air	MacBook	iMac
modello	13": 1,86 GHz	13": 2,4 GHz	27": 3,1 GHz
prezzo	euro 1.599,00	euro 999,00	euro 1.899,00
processore	Intel Core 2 Duo da 1,86 GHz	Intel Core 2 Duo da 2,4 GHz	Intel Core i5 quad-core da 3,1 GHz
RAM (max)	2 GB (4 GB)	2 GB (4 GB)	4 GB (16 GB)
grafica	GeForce 320M 256 MB condivisa	NVIDIA 320M 256 MB condivisa	AMD Radeon HD 6970M con 1 GB
hard disk	unità di memoria flash da 256 GB	Serial ATA 250 GB	Serial ATA 1 TB
unità ottica	-	SuperDrive 8x DL	SuperDrive 8x DL
recensito su	*Applicando n. 295*	*Applicando n. 292*	-

	Mac Pro
modello	Quad-Core
prezzo	euro 2.399,00
processore	Xeon quad-core Nehalem da 2,8 GHz
RAM (max)	3 GB (32 GB)
grafica	ATI Radeon HD 5770 1 GB
hard disk	Serial ATA 1 TB
unità ottica	SuperDrive 18x DL
recensito su	-

	Mac Pro
modello	8-Core
prezzo	euro 3.399,00
processore	2 x Xeon quad-core Westmere da 2,4 GHz
RAM (max)	6 GB (64 GB)
grafica	ATI Radeon HD 5770 1 GB
hard disk	Serial ATA 1 TB
unità ottica	SuperDrive 18x DL
recensito su	-

	Mac Pro
modello	12-Core
prezzo	euro 4.899,00
processore	2 x Xeon 6-core Westmere da 2,66 GHz
RAM (max)	6 GB (64 GB)
grafica	ATI Radeon HD 5770 1 GB
hard disk	Serial ATA 1 TB
unità ottica	SuperDrive 18x DL
recensito su	*Applicando n. 294*

	Mac Pro
modello	Server
prezzo	euro 2.899,00
processore	Xeon quad-core Nehalem da 2,8 GHz
RAM (max)	8 GB (64 GB)
grafica	ATI Radeon HD 5770 1 GB
hard disk	2 x Serial ATA 1 TB
unità ottica	SuperDrive 18x DL
recensito su	-

Le configurazioni dei Mac Pro riportate sono quelle di base; tutti si possono personalizzare con svariate opzioni BTO. Qui sotto, elenchiamo una serie di componenti alternativi per il modello Quad-core con le relative differenze di prezzo (grafica e hard disk sono comuni ai tre modelli).

Componente		Prezzo
processore		
1 x Xeon Westmere 6-core da 3,33 GHz	+ euro	1.200,00
RAM		
16 GB (4 x 4 GB)	+ euro	775,00
grafica		
2 x ATI Radeon HD 5770 1 GB	+ euro	249,00
ATI Radeon HD 5870 1 GB	+ euro	200,00
hard disk (alloggiamento 1)		
Unità a stato solido da 512 GB	+ euro	1.250,00

iPad 2	euro
16 GB Wi-Fi	479,00
32 GB Wi-Fi	579,00
64 GB Wi-Fi	679,00
16 GB Wi-Fi + 3G	599,00
32 GB Wi-Fi + 3G	699,00
64 GB Wi-Fi + 3G	799,00

iPhone	euro
3GS (8 GB) nero	539,00
4 (16 GB) bianco o nero	659,00
4 (32 GB) bianco o nero	779,00

iPod	euro
iPod shuffle 2 GB	55,00
iPod nano 8 GB	169,00
iPod nano 16 GB	199,00
iPod classic 160 GB	247,00
iPod touch 8 GB	239,00
iPod touch 32 GB	309,00
iPod touch 64 GB	409,00

Apple Cinema Display	euro
27" LED Cinema	1.099,00

Accessori	euro
Apple TV	119,00
Time Capsule 1 TB	269,00
Time Capsule 2 TB	449,00
Base AirPort Express	89,00
Base AirPort Extreme	159,00
Apple Keyboard	49,00
Wireless Keyboard	69,00
Apple Mouse	49,00
Magic Mouse	69,00
Magic Trackpad	69,00

Se non diversamente specificato, tutti i prezzi si intendono Iva inclusa e sono ripresi dalla sezione italiana del negozio online di Apple: http://store.apple.com/it.

Le caratteristiche e i prezzi qui pubblicati sono aggiornati al 06/06/2011 e vanno intesi come puramente orientativi; pertanto non possono essere considerati impegnativi né da parte di Apple e delle sue reti di vendita, né degli altri produttori e distributori citati, né da parte di *Applicando*.

In rosso sono evidenziati i nuovi modelli o configurazioni, o una variazione di prezzo rispetto al mese precedente.

Diffidare da chi parla solo e continuamente di contenitori, perché a contare è il contenuto

tre volte software

mission control

Scrivo queste righe da un MacBook Pro 17" di inizio 2009– Oltre al mio editor preferito, BBEdit, sono aperti altri venticinque programmi, tra i quali un virtualizzatore di sistemi operativi (VirtualBox), due browser diversi (Safari e Chrome) con decine di finestre aperte, iPhoto, iTunes, la posta elettronica di Mailsmith e via contando. Il computer è perfettamente adeguato al lavoro che deve svolgere, anche se ha oltre due anni. Sicuramente un MacBook Pro 17" con Thunderbolt, uscito da pochissimo, va molto più veloce e anzi lo raccomando per il montaggio video, la modellazione tridimensionale, la gestione di archivi fotografici monumentali eccetera. Ma la verità è che, a parte quegli ambiti in cui la velocità pura non è mai abbastanza, per tutto il resto – scrivere, fare di conto, posta, musica – avere un MacBook Pro 17" di due anni o due mesi fa non fa tutta questa differenza. I computer sono diventati generalmente adeguati ai compiti che chiediamo loro. Vent'anni fa, o quindici anni fa, era tutt'altra storia; ogni salto di processore era vitale. Oggi è come passare da un'auto che fa i centocinquanta a una che fa i duecento: differenza sostanziale, solo che novantanove volte su cento quella velocità in più non importa a nessuno.

Oggi, e sarà così anche nei prossimi anni, quello che conta veramente è il software. Il guscio in cui esso è contenuto importa sempre meno; l'articolo del mese scorso l'ho scritto su un iPad. Molto meno potente del MacBook Pro che uso ora. Eppure non ho avuto alcun problema, né alcun ritardo. L'importante era avere il software giusto – Pages e Textastic, su iPad – e lo avevo. Nessuno ci fa molto caso, ma la potenza di calcolo chiusa dentro un iPhone richiedeva l'involucro colorato e curvo di un iMac, nel 1998. Oggi un computer sta nel taschino, a chi interessa veramente che processore ci sia dentro? Quello che lo rende prezioso sono le perle presenti nel mare dei programmi a sua disposizione su App Store.

Software, software, software.

Il software è la chiave del successo attuale di Apple. iPhone ha portato l'azienda tra i primi cinque produttori di cellulari al mondo nel giro di cinque anni. Al contrario, sembra che il sistema operativo Windows Phone 7 di Microsoft stia incontrando notevole indifferenza; sarebbero stati venduti meno di due milioni di telefoni Windows Phone 7 nel primo trimestre del 2011, un obiettivo che iPhone ha raggiunto all'incirca nei primi dieci giorni.

Chi cercasse la ragione nei gusci hardware, nei sensori, nelle specifiche sarebbe un illuso.

Software, software, software.

Windows Phone 7 è arrivato a fine dell'anno scorso, con tre anni buoni di ritardo su iPhone. Eppure, con tre anni di ritardo, il software era pieno di cose che mancavano. Che magari iPhone era arrivato ad avere in due anni, come un copia e incolla funzionante. Ma iPhone è arrivato per primo; i ritardatari dovrebbero presentarsi

di qualità

Secondo il sito 148Apps (148apps.biz), al momento di consegnare questo articolo le applicazioni attive presenti su App Store sono 392.038– Il numero è diventato così alto da non significare niente; nessun essere umano conosce la totalità del contenuto di App Store. Il punto è che nel negozio Apple ci sono però tutti i programmi migliori, quelli più eleganti, più efficienti, più versatili. Ed ecco perché iPhone ha successo. iPad 2 può eseguire in una scomoda modalità compatibile tutti quei trecentomila programmi, ma dispone anche di 87.424 programmi fatti su misura. Tutti gli altri tablet lavorano quasi esclusivamente in una scomoda modalità compatibile. Software, software, software: l'unica tavoletta ragionevole da acquistare oggi è iPad 2.

Uno smartphone Windows Phone 7. Elegante, veloce, raffinato. Ma il software è in ritardo, incompleto, ancora più in ritardo dell'hardware

Xoom di Motorola. Un tablet dalle linee filanti, potentissimo, esteticamente pregevole. Solo che manca software su misura per le dimensioni dello schermo e finora Motorola ha solo sistemato qualche problema presente nella prima versione. Niente nuove funzioni, niente aggiornamenti sostanziali

il lento declino

Sergey Brin, cofondatore di Google, ha suscitato scalpore in una intervista di qualche tempo fa in cui dichiarava che Windows "tortura i propri utenti" (**http://xrl.us/bkowaw**)– Tirava l'acqua al mulino dei Chromebook di Google, certo; ma ha anche dichiarato che, tra le decine di migliaia di dipendenti di Google, quattro su cinque non usano Windows. Sarà un caso, ma nelle statistiche di utilizzo di NetMarketShare (**http://xrl.us/bh7rbb**) Windows è in lentissimo, ma assolutamente costante, declino. Nei soli dodici mesi passati avrebbe perso tre punti percentuali di utilizzo, pochi rispetto alla propria percentuale sempre dominante, ma segnale chiaro. Sicuri che sia ancora il caso di usare Windows? Ci sono scelte molto migliori e una multinazionale come Google lo usa solo nel venti percento dei casi. Fa riflettere.

perlomeno in dotazione completa e magari, per scusarsi, portare qualcosa di inaspettato. Invece, a inizio maggio, sei mesi dopo il debutto, Microsoft aveva ufficialmente presentato due aggiornamenti minori a Windows Phone 7: uno che serviva a fare funzionare il secondo e l'altro che aggiungeva un copia e incolla inferiore a quello della concorrenza, più poco altro. Windows Phone 7 non ha ancora supporto nativo di reti sociali come Facebook o Twitter. Il copia e incolla funziona in parte e solo in alcune parti del sistema. Il browser è una variante di Internet Explorer 7, quando in ambito desktop si è arrivati a 9. I programmi non funzionano in background come su Android o iPhone.

C'è da stupirsi che Windows Phone 7 sia un buco nell'acqua? Chi compra un apparecchio arrivato in ritardo che è ancora più in ritardo dal lato software? Non stupisce che Microsoft abbia coperto di denaro Nokia per convincerla ad adottare Windows Phone 7. Quando arriveranno quei Nokia se ne venderanno tanti, visto che l'azienda finlandese dispone ancora di grandi quote di mercato. Ma si venderanno per abitudine, mica per merito.

Notato che iPad è uscito da più di un anno e la concorrenza non è ancora riuscita a proporre una alternativa credibile?– Se a valere fossero le specifiche hardware, la lotta sarebbe spietata. Non è difficile trovare tavolette con gli stessi componenti di iPad 2 e magari anche meglio. Ma il software? Xoom di Motorola, da quando è uscito, ha visto solo un aggiornamento che sistema problemi presenti nel software originale, nessuna nuova funzione. Il PlayBook di Rim, quelli del BlackBerry, non dispone di un programma di posta e neanche di un calendario. Quelli di BlackBerry che fanno uscire un apparecchio senza un programma di posta? Fare un racconto satirico. Hanno promesso che faranno funzionare le applicazioni del sistema Android. Ma l'aggiornamento arriva quest'estate. La sincronizzazione con i Mac è assente, promessa per quest'estate. Manca un ambiente di sviluppo per i programmatori che vogliono creare applicazioni performanti, promesso per quest'estate. Non che Apple sia perfetta, né su iOS per iPhone, iPod touch e iPad, né su Mac OS X. Eppure iOS ha visto un aggiornamento di sistema principale ogni anno, pieno di nuove funzioni, e numerosi aggiornamenti secondari. L'iOS attuale mentre scrivo è numerato 4.3.3. Quattro versioni principali più, rispetto alla quarta, tre sistemazioni importanti e altrettanti piccoli aggiustamenti. Mac OS X in dieci anni è giunto alla versione 10.6.8.

Perché oggi il miglior computer da comprare è certamente un Mac? Perché Android fa la figura del fratello vorrei-ma-non-posso di iPhone? Perché iPad 2 è l'unica scelta ragionevole di tablet presente sul mercato? C'è ancora qualche vecchio nostalgico dal cervello calcificato che cercherà di vendervi la storia dell'hardware. Alzi la mano chi compra un Mac perché monta un processore Core i5 Intel, quando qualsiasi Mediaworld ribolle di computer economici in superofferta un tanto al chilo con dentro un Core i5. Faccia un passo avanti chi ha scelto iPad 2 perché contiene un processore A5, al contrario dei tablet Android che magari contengono un Tegra.

La verità è che magari il nome Intel ci dice ancora qualcosa. A5, o Tegra, non ci dicono un accidente. La ragione per cui scegliamo, consapevoli o meno, è tripla. Software, software, software.

—Lucio Bragagnolo

Cloud Player, Google Music o il solito vecchio iTunes?
In un mondo dominato dalla tecnologia, le persone sono spesso la soluzione

si può fare!

il torsolo

A Cupertino sanno fare cose... che altri non sanno nemmeno sognare– Ma altri sanno fare cose che a Cupertino sono probabilmente fra i peggiori incubi di Jobs e soci. Vogliamo parlare di Ping vs il-resto-dei-social-network-ammesso-che-Ping-lo-sia? O di MobileMe vs il-milione-di-alternative-gratuite-e-argh!-assai-migliori-disponibili? Non sono molte, queste cose, ma ci sono, e un po' danno fastidio, dai, anche perché sembra esservi una sorta di difficile rapporto fra l'ottimo produttore di hardware e software che Apple è da sempre e le logiche contemporanee legate alla Rete e alle sue complessità. Perché diciamolo: Steve Jobs è come Michael Jordan: sa giocare a uno sport perché lui "è" quello sport, e nessuno riuscirà mai a farlo come lui. Ma ricordate Jordan alle prese con la mazza da baseball? Apple è così strettamente identificata con il suo CEO che tutti sono convinti che, in un futuro incerto solo nella data – se ne è andato Bill Gates, se ne andrà anche Jobs! E Tim Cook e Steve Ballmer non hanno fortunatamente molto in comune – l'azienda non potrà mai più essere la stessa. Ma Apple sta già lentamente smarcandosi dal suo creatore, abbracciando con maggior sicurezza temi sinora ostici, muovendosi con attenzione e grazia verso il futuro: visioni spesso legate a iOS, creatura non a caso di Scott Forstall, considerato la seconda personalità più creativa degli Stati Uniti nella classifica "100 Most Creative People in Business 2011" stilata da Fast Company.

È da tempo che si parla di un colossale data center di Apple in North Carolina– 46mila e rotti metri quadrati, un investimento da un miliardo di dollari, dodici milioni di Gigabyte di storage. Ipotesi, fantasie e speranze sul suo possibile utilizzo si sprecano da mesi, insieme anche a un po' di ansie, considerati i piccoli complessi cui abbiamo accennato: l'elefante potrebbe partorire il classico topolino, un banale potenziamento dei servizi offerti da MobileMe. Ma in queste ultime ore si parla di una vera e propria apertura ai servizi cloud. Sai la novità, direte voi: Amazon offre storage a iosa, e da qualche tempo un servizio – CloudPlayer – che permette agli utenti di caricare musica e riprodurla su vari dispositivi (Palm, BlackBerry e cellulari Android e non – toh! – iOS di Apple). E tanto per rimanere in tema, Google ha lanciato, seppur con un ritorno alla logica della beta, un servizio con funzionalità simili, offrendo anch'essa la possibilità di caricare la propria libreria musicale su uno spazio web dedicato, in modo da poterla ascoltare in streaming con dispositivi collegati alla Rete.
A Cupertino sanno fare cose... che altri non sanno nemmeno sognare, dicevamo: interfacce minimaliste ma vicine alla perfezione per facilità d'uso e completezza perché pensate con una fortissima considerazione dell'esperienza d'uso, e capacità di vedere quel poco più lontano che non spaventa ma svolta, sono fra le migliori carte che la squadra di lavoro di Apple ha sempre potuto vantare; e forse ce l'hanno fatta un'altra volta.
Si dice che quell'enorme data center esista per fare una cosa che né Amazon né Google fanno. Perché caricare sulla nuvola un'intera libreria musicale può voler dire giorni passati a trasferire sulla piattaforma virtuale la nostra collezione. Una funzione "scan and match" eliminerebbe il problema: Apple, letta la libreria potrebbe, in base agli accordi già conclusi con Emi, Warner e Sony, permetterci di ascoltare la nostra musica accedendo direttamente a quella già presente nel negozio virtuale. In un mondo dominato dalla tecnologia, le persone sono spesso la soluzione. Tutto in Apple ha sempre avuto riguardo alle persone. E tutto prima o poi è tornato alle persone. Alla prossima.

—Giorgio Gianotto

succo di mela

La bandiera della Repubblica è più antica della Repubblica Italiana stessa e anche dell'Italia Unita, ma va d'accordo con le nuove tecnologie

le codifiche del tricolore

Quest'anno l'Italia Unita compie 150 anni– La bandiera però è ancora più antica: il primo tricolore risale addirittura al 1796, secondo alcuni storici. Nell'attuale forma, senza stemmi, viene definita così dall'articolo 12 della Costituzione: "La bandiera della Repubblica è il tricolore italiano: verde, bianco e rosso, a tre bande verticali di eguali dimensioni". Si potrebbe aggiungere una postilla: per produrre una vera bandiera italiana, cioè con i colori giusti, occorre un Fern Green (verde felce, codice TCX-Textile Colors 17-6153) un Bright White (bianco acceso, TCX-Textile Colors 11-0601) e uno Scarlet Red (rosso scarlatto, TCX-Textile Colors 18-1662). I tre colori, come previsto da circolare della Presidenza del Consiglio dei ministri del 2 giugno 2004, sono codificati con il sistema "Pantone tessile" dell'americana Pantone e stampati su tessuto stamina (fiocco) di poliestere.
Il Pantone Matching System è uno spazio dei colori codificato numericamente, nel quale a ciascun codice corrisponde una e una sola tinta. La codifica serve a raggiungere un accordo univoco: a parità di codifica, apparecchi diversi (se debitamente tarati) riproducono sempre lo stesso colore. Che in effetti è, per quanto riguarda il nostro occhio, la percezione di una lunghezza d'onda della luce. Una percezione che però non è assoluta: la capacità di discriminare i colori è invece fortemente culturalizzata: paese che vai, colore che trovi, come ben sanno i produttori di detersivi per lavare i panni, che cambiano quantità di "bianco" a seconda del continente dove vendono. E i colori, oltre a cambiare, aumentano anche di numero. La Pantone, per fare un esempio, nel 2007 aveva classificato 1.114 colori, che oggi sono diventati addirittura 3.144.

I colori che vediamo quotidianamente sullo schermo televisivo o del computer, si ottengono tramite la "sintesi additiva" di tre colori primari: rosso, verde e blu– Il televisore a colori, per intendersi, funziona proprio così: lo schermo è composto da microscopici "pixel" che a loro volta sono divisi in tre componenti, chiamate RGB (red, green e blu, cioè rosso, verde e blu), le quali vengono accese ciascuna con una intensità opportuna mirante a produrre il colore desiderato in quel singolo pixel. I tre coefficienti di colore sono mescolabili in infinite maniere, ma vengono "discretizzati" e offrono quindi una gamma finita di combinazioni possibili.
La bandiera italiana, da questo punto di vista, cioè per il modo con cui gli schermi televisivi e dei computer la possono rappresentare, è fatta così. Il verde felce 17-6153 ha come mix rosso (R), verde (G) e blu (B): R:0 G:146 B:70; il bianco acceso 11-0601 è composto da R:255 G:255 B:255; il rosso scarlatto 18-1662, infine, è composto da R:203 G:43 B:55.
Gli schermi a colori degli altri apparecchi elettronici che utilizzano la tecnologia RGB, siano essi di computer che di telefonini, di lavatrici o dei cruscotti di automobili, funzionano concettualmente tutti alla stessa maniera e possono tutti riprodurre perfettamente il tricolore di Giuseppe Compagnoni.

—Antonio Dini

Adobe Systems	039 65501	www.adobe.it
Apple	02 273261	www.apple.com/it
Attiva	0444 240641	www.attiva.com
Audiodelta	02 54116008	www.audiodelta.it
Bookeen	-	www.bookeen.com
Canon	848 800519	www.canon.it
E-Motion	011 9594480	www.e-motion.it
Edizioni della Sera	-	www.edizionidellasera.com
Fowa	011 81441	www.fowa.it
Hasselblad	-	www.hasselblad.com
Hoepli	02 864871	www.hoepli.it
JVC Italia	02 2699161	www.jvcitalia.it
Kenwood	02 204821	www.kenwood.it
LaCie	02 8268171	www.lacie.com/it
Logitech	039 6057661	www.logitech.com
M. Casale Bauer	051 766648	www.casalebauer.com
Midi Music	011 3185602	www.midimusic.it
NG Netcom	-	www.jabra.com
Nilox	-	www.nilox.com
Nital	199 124172	www.nital.it
Qnap Security	-	www.qnapsecurity.com
Verbatim Italia SpA	02 95301115	www.verbatim-europe.com

indice inserzionisti

anno XXVIII - numero 302 - luglio 2011
www.applicando.com

Direttore Responsabile Antonio Greco

Realizzato da Dedamedia S.r.l.
via Venezia, 23 - 20099 Sesto S. Giovanni - Milano
Tel. 02 24.12.68.17 - dedamedia@dedamedia.com

Coordinatore di redazione Andrea De Marco
Segreteria di redazione Erica Biassoni

Collaboratori Giuseppe Adelardi, Mauro Baldacci, Riccardo Ballerini, Massimiliano Bigatti, Luca Bragagnolo, Luca Caviglione, Beniamino Cenci Goga, Pietro Cristofoli, Nicola D'Agostino, Riccardo De Benedetti, Matteo Discardi, Michele Discardi, Riccardo Erra, Emanuele Fiorillo, Federico Giacanelli, Giorgio Gianotto, Aaron Ghirardelli, Simone Leopizzi, Fabio Lombardi, Cristiano Maggi, Carlo Magri, Gianluca Mezzina, Luigi Milani, Luca Nalin, Luca Pancotti, Alberto Pian, Francesco Pignatelli, Stefano Pinzi, Enrico Ricciardi, Mirko Roccia, Claudio Romeo, Simone Romeo, Dario Tortora, Paolo Tramannoni, Emanuele Trussoni, Davide Vasta, Silvio Zanzi.

Progetto grafico e impaginazione Davide Spagnuolo/BluLapis S.n.C.

Direttore Editoriale Business Media Mattia Losi

Proprietario e Editore Il Sole 24 ORE S.p.A.
Sede legale via Monte Rosa, 91 - 20149 Milano

Presidente Giancarlo Cerutti
Amministratore Delegato Donatella Treu

GRUPPO 24 ORE

Sede operativa via Carlo Pisacane, 1 - 20016 Pero (Mi) - Tel. +39 02 3022.1
Ufficio Traffico Tel. +39 02 3022.6060
Ufficio Pubblicità Tel. +39 02 3022.6060

Stampa Deaprinting Officine Grafiche Novara 1901 S.p.A.
corso della Vittoria, 91 - 28100 Novara

Ufficio Abbonamenti www.shopping24.it
abbonamenti.businessmedia@ilsole24ore.com
Tel. 02 3022.6520 - Fax 02 3022.6521

Prezzo di una copia **6,00 euro** (arretrato **8,00** euro)
Prezzo di un abbonamento Italia **52,00** euro, estero **104,00** euro
Conto corrente postale n. 28308203 intestato a: Il Sole 24 ORE S.p.A.
L'abbonamento avrà inizio dal primo numero raggiungibile

Diffusione Concessionario esclusivo per l'Italia m-dis Distribuzione Media S.p.A.
via Cazzaniga, 19 - 20132 Milano

Registrazione Tribunale di Milano n.185 del 14/03/2005
ROC N° 6553 del 10/12/2001

ASSOCIATO A:
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE
EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA